MONTE COOK

EDITORA NEW ORDER

12

CRÉDITOS

Escritor/Designer Monte Cook
Desenvolvedores do Sistema Monte Cook e Sean K. Reynolds
Conteúdo Adicional Shanna Germain
Editor Chefe Shanna Germain
Editor Ray Vallese
Revisora Michele Carter
Designer da Capa e Artista Chefe Kieran Yanner
Designer Gráfico Sarah Robinson

Artistas
Samuel Araya, Helge Balzer, Mark Buhalo, Chrom, Florian Devos, Sara Diesel, Dreamstime.com, Jason Engle, Kali Fitzgerald, Guido Kuip, Eric Lofgren, Patrick McEvoy, Jeremy McHugh, Brynn Metheny, Michael Perry, Roberto Pitturru/Fabio Passamonti, Scott Purdy, Lee Smith, Matt Stawicki, Mark Tarrisse, Keith Thompson, Prosper Tipaldi, Cory Trego-Erdner, Shane Tyree, Bear Weiter, Adrian Wilkins e Kieran Yanner

Cartógrafo Christopher West

Jogadores da Fase Alfa de Testes Shanna Germain, Ray Vallese, Colin McComb, James Bell, Erik Mona, Danica King, Sean Reynolds, Stan! e Hyrum Savage

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

Editores chefes: Anésio Vargas Junior e Alexandre "Manjuba" Seba
Tradução: Evelini C. Andrade, Rodrigo Ragabash e Helder Lavigne
Revisão e coordenação de tradução: Evelini C. Andrade.
Revisão Geral e Cotejo: Fábio Firmino, Fernanda Siade via Corte de Copas, Heder Honório, Luiz Agostinho, Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Junior
Diagramação: Natacha Castro e Felipe Headley

Abril de 2016
Todos os direitos desta edição reservados a **New Order Editora**.
Rua Laureano Rosa, 131, parte – Bairro Alcântara – São Gonçalo – RJ. Cep:24710-350
Fone:(21)9640-76886/83*68772 (21)9660-35115
neworder@newordereditora.com.br • www.newordereditora.com.br
Curta a New Order facebook.com/newordereditora twitter.com/editoraneworder instagram.com/editoraneworder

Dedicado ao JD Sparks (Jay Peterson), que embarcou comigo nessa jornada através de todo o processo de Numenera, ajudando a formar minha visão sobre a ficção científica, o fantástico e tudo mais que seja bacana a respeito de ideias loucas e maravilhosas.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Bibliotecário responsável: Cristiano Motta Antunes CRB14/1194

C771N
Cook, Monte
Numenera / Monte Cook; tradução de Eveline Andrade, Rodrigo Ragabash e Helder Lavigne. – 1. ed. – Rio de Janeiro : New Order, 2015.
416 p., il. ; color.
ISBN: 978-85-68458-06-8
1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura. 3. "Roleplaying games". I. Título.
CDD - 793.93 CDU – 794:792.028

SUMÁRIO

SONHAR O FUTURO

Eu sou um sonhador. Eu já tive um monte de sonhos. Mas por vinte anos, dois desses meus sonhos permaneceram comigo, não importava o que eu estivesse fazendo ou no que eu estivesse trabalhando. Projetos vieram e foram, mas esses dois sonhos nunca foram descartados.

O primeiro era um sistema de jogo de interpretação de personagens em que jogadores teriam que decidir quanto esforço queriam colocar em uma determinada ação e tal decisão ajudaria a determinar se suas ações teriam sucesso ou falhariam. Seria um sistema simples, mas elegante, em que o dano prolongado e o esforço físico seriam retirados do mesmo recurso (portanto, à medida que ficasse ferido, você poderia agir menos e, conforme fosse ficando exausto, se tornaria mais fácil de ser derrubado). Em que sua força de vontade e seus “pontos de poder” mentais fossem a mesma coisa e, à medida que você tirasse proveito dos seus recursos mentais, sua habilidade de combater ataques mentais diminuísse. E em que isso tudo estivesse tão integrado ao personagem que seria fácil processar e acompanhar. Mas, acima de tudo, eu sonhava com um sistema de jogo que fosse projetado desde a base para ser jogado da forma que as pessoas realmente jogavam jogos, e para ser usado de uma forma que funcionasse para os mestres de jogo.

O segundo sonho que permaneceu comigo era um mundo que fundia a ficção científica e o fantástico, mas não da forma como, habitualmente, se dá a mistura de gêneros. Em vez disso, era um domínio que parecia do fantástico, mas na verdade era da ficção científica. Ou talvez parecia pertencer à ficção científica, mas na realidade era do fantástico. Poderia eu alcançar os dois ao mesmo tempo? A conhecida citação do Sir Arthur C. Clarke, que diz “qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinguível de magia”, pareceu estar no cerne desse conceito. Em minha mente, eu antevi sacerdotes estranhamente vestidos entoando preces e invocações bem ensaiadas, usando instrumentos sagrados e fazendo gestos precisos, mas então nós percebemos que os instrumentos são de natureza tecnológica e alguns dos gestos eram, na realidade, dedos tocando botões ou pedaços de tela sensível ao toque...

Mas tudo isso foi há vinte anos.

O tempo passou. Eu trabalhei em centenas de projetos para empresas diferentes — incluindo a minha. Eu nunca esqueci completamente daquelas ideias, mas a maioria delas desvaneceu nos recantos da minha mente.

Então, uma noite, aproximadamente um ano atrás, eu estava deitado na cama e, na minha imaginação, vi duas figuras arrastando mantos esfarrapados em torno de si para se proteger do frio enquanto caminhavam. As duas caminhavam penosamente através de uma paisagem cinzenta, cautelosas com cada passo. E, conforme essa cena recuava, eu via que o terreno que elas atravessavam era um mecanismo maciço e a paisagem era, de fato, uma máquina inacreditavelmente imensa e antiga. Eu percebi que a chave para essa cena era que as figuras não estavam deslocadas, de forma alguma, desse terreno — talvez elas sequer entendessem o conceito da máquina — mas estavam acostumadas a isso. Aquilo era uma parte do mundo em que elas viviam tanto quanto as montanhas, os rios e as florestas são uma parte do nosso.

De repente, eu soube que seria questão de tempo criar esse jogo e esse cenário que estiveram fermentando na minha consciência por vinte anos. Era hora de criar **Numenera™**.

Na época em que estava escrevendo isso, eu tinha trabalhado como designer profissional de jogos por vinte e cinco anos. Eu escrevi artigos, aventuras, guias e cenários de jogos de interpretação de personagens (junto com contos, romances, roteiros e histórias em quadrinhos). Eu fui o designer ou o designer auxiliar de quatro jogos de

interpretação de personagens baseados em versões anteriores de outros jogos, fui o designer de jogos de miniaturas e trabalhei em alguns jogos de computador, jogos de cartas e outros projetos diversos. Mas eu nunca tinha projetado um jogo de interpretação de personagens totalmente por conta própria, do zero, baseado inteiramente em um cenário de minha própria criação.

Eu sempre o quis. Os jogos em que eu trabalhei são todos algo de que me orgulho muito, mas nenhum expressou exatamente como eu queria jogar um RPG. Parecia que era hora de tentar a sorte: tentar colocar no papel o que eu vinha fazendo nos jogos que eu joguei por tanto tempo. Eu nunca fui um Mestre que se baseasse muito nas regras. Em vez disso, eu tentava focar mais na história, na diversão e na jogabilidade. Mesmo quando eu conduzia um jogo com um conjunto de regras bastante rígido, eu queria acrescentar novos elementos de modo que houvesse feitiços, ou criaturas, ou recursos para os jogadores ou *alguma coisa* que fosse mais misteriosa ou mais flexível para dar à história um pouco mais de espaço. Para permitir tanto aos jogadores quanto a mim sermos mais criativos em vez de sermos sempre definidos com rigidez.

Para criar um novo cenário para acompanhar essas regras, teria que encaixar as sensibilidades do sistema narrativo que eu estava criando. Uma vez que as regras diziam mais respeito a história, atmosfera e ideias do que a definições rígidas, o mundo também tinha que ser desse jeito. Tinha que ser um mundo de mistérios estranhos e questões intrigantes.

As formas tradicionais de apresentar um material de cenário de RPG tornaram isso difícil porque elas também eram, geralmente, razoavelmente rígidas — limitadas e definidas em vez de ilimitadas e misteriosas. E compreende-se o motivo. O design de cenário de RPG é sobre dar ao Mestre a informação de que ele precisa para conduzir um jogo, e isso pode ser um monte de informação. Eu sabia que poderia fazer justiça a esse novo cenário graças a duas coisas.

A primeira foi uma linha de produtos em que eu trabalhei há muito tempo chamada *Planescape*®. Era um cenário cheio de mistério. Ele nunca se deixou ser definido. *Planescape* era estranho, selvagem e imaginativo. Era um cenário sobre atmosfera, ideias e panoramas extraordinários mais do que sobre acertar cada pequeno detalhe. Ele fez experiências com voz narrativa e diferentes tipos de apresentação que enfatizavam história, emoção e clima. Portanto, eu sabia que isso poderia ser feito.

A segunda foi um produto em que eu trabalhei duro alguns anos atrás chamado *Ptolus*. *Ptolus* foi um cenário d20, mas abandonou a maior parte da abordagem dos RPGs tradicionais para apresentar o material do cenário. Em vez disso, ele se inspirou em guias de viagem e livros de não ficção. Com *Ptolus*, eu aprendi que existem formas de apresentar informações aos Mestres e jogadores que tornam suas vidas mais fáceis e seus jogos mais divertidos. Com esse tipo de apresentação — informativo, porém prazeroso, graças à sua natureza visual e artisticamente rica — eu poderia pegar a abordagem narrativa de *Planescape* e ainda fazer um produto muito funcional.

Isso foi, portanto, o que eu tentei fazer.

Muito do Nono Mundo pode ser creditado à inspiração de duas pessoas, o artista francês Moebius e o escritor Gene Wolfe. Sou fã há muito tempo dos trabalhos de Moebius, particularmente de sua visão da tecnologia, sua síntese de ciência e misticismo e seu método de infundir seus segundos planos com uma história muito profunda. Cada peça de arte de Moebius conta a história de um mundo com um passado rico e maravilhosamente estranho.

Sou fã de Gene Wolfe — particularmente de sua série *O Livro do Novo Sol* — desde que eu era muito jovem. Na verdade, enquanto escrevo isto, percebo que fui apresentado a essa série pelo JD, meu amigo de infância, um fato particularmente comovente para mim porque em dois dias irei à cerimônia fúnebre do JD. Ele foi um amigo cujas sensibilidades para o fantástico, a ficção científica e ideias legais e criativas se desenvolveram junto às minhas. E provavelmente é por isso que, embora tenhamos crescido e nossos caminhos tenham se separado, conseguimos manter contato por todos esses anos. O mundo perdeu uma alma grande e criativa com a sua partida. Através de sua influência em mim, ele agora vive no Nono Mundo.

Em *O Livro do Novo Sol*, Wolfe realiza com assombrosa profundidade literária um trabalho que, primeiro, parece ser uma fantasia ambientada no passado, mas, por fim, descobrimos que, na verdade, é uma história de ficção científica ambientada em um futuro muito distante. É brilhante e bem escrito, tão cheio de ideias criativas que é diferente de tudo que eu já tenha lido antes. Você precisa lê-lo, também.

Eu tive a sorte de estudar ficção de acordo com Wolfe, e eu aprendi muito sobre escrever. Dessa maneira, seu trabalho e seu estilo serão sempre uma inspiração para mim, mas nunca mais do que em Numenera, certamente.

Existem, é claro, muitas inspirações para Numenera, portanto eu criei uma bibliografia para o jogo que você encontrará no Apêndice B (página 402). Mas muito antes que você chegue lá, por que não fazer uma leitura rápida de “O Monólito Âmbar” (página 6)? A história dá o tom para o cenário e estabelece uma grande quantidade de detalhes sobre o Nono Mundo, os tipos de coisas que os personagens irão fazer no jogo e o quanto Mestres e jogadores terão que expandir suas imaginações.

Leia, então, “Bem-Vindo ao Nono Mundo”, que apresenta as coisas um pouco mais claramente. Depois disso, leia “Como Jogar Numenera” e você saberá como lidar bem com o essencial do que você precisa saber. O resto — criação de personagem, as regras completas, o cenário, as criaturas e assim por diante — são apenas detalhes, embora tenhamos esperança de que sejam detalhes divertidos e interessantes. (Aqui vai uma dica que espero que realmente ajude: use “Como Jogar Numenera” [página 15] para aprender e ensinar o essencial do jogo, e use “Regras do Jogo” [página 84] como sua ferramenta de referência quando tiver dúvidas.)

Se você for ser o Mestre, leia cuidadosamente as seções Conduzindo o Jogo (página 319) após ler as regras. Lá, dei o meu melhor para transmitir tudo o que o jogo significa e fornecer alguns dos meus segredos para conduzir um grande jogo.

Espero, sinceramente, que você ache Numenera divertido, cheio de ideias surpreendentes e, acima de tudo, tão inspirador que você criará seus próprios personagens e histórias criativos. Você está prestes a embarcar em algumas aventuras maravilhosas.

AGRADECIMENTOS

Durante a elaboração deste livro, nós recebemos auxílios inestimáveis — direta ou indiretamente — das seguintes pessoas, lugares e coisas:

Fãs Brasileiros de Jogos
Borderlands 2
Bill Cavalier
Paul Chapman
Sir Arthur C. Clarke
Eric Coates
Florence and the Machine
Fringe
Glasya
Grizzly Bear
Ken and Marilyn Harrison
Scott Holden
Kickstarter
Ryan Klemm
Iced Soy Mochas
inXile Entertainment
Jewel Box Cafe
Dois MacBook Airs
Um MacBook Pro
Dois iPhones
Um iPad
Mateusz Kaluzny
Kid Snippets
Mary Robinette Kowal
M&M Salad
Mono
Nick & Trish
Ninth World Hub
Danny O'Neil
Road Trips
Charles Ryan
Tammie Ryan
Treadmill Desk
Aaron Voss
Sue Weinlein
Steve Wieck
David Wilson Brown
Annie Yamashita
George Z

Nós da New Order Editora agradecemos muito o apoio e a confiança de muitos RPGistas espalhados pelo nosso país e listaremos todos que nos apoiaram através do Catarse (veja Apêndice C, página 403, para a lista completa).

O MONÓLITO ÂMBAR

O Catecismo da Tradição:
Toda glória aos criadores da verdade e do entendimento.
Louvor aos inovadores do aço e do sintético.
Louvor aos modeladores da carne, do osso e da mente.
Glória àqueles que reesculpiram a terra que dá sustentação e o sol que dá vida.
Louvor aos emissores dos sinais, que até hoje sussurram nos ouvidos das máquinas e dão vida ao inanimado.
Louvor àqueles que viajaram para as estrelas e para os reinos além das estrelas.
Toda glória aos criadores da verdade e do entendimento.

Vamos então retomar a recitação da Crônica Sagrada do Pai Altíssimo Calaval, Papa Âmbar e fundador da Cidadela do Conduíte e da Ordem da Verdade, conforme escrita por sua sobrinha-neta, Doroa da Canção Silenciosa:

CAPÍTULO IX: VENTANIA DE FERRO

Em que aprendemos a lição da dedicação.

Calaval subiu a colina, seu thumano de estimação ao lado. Fragmentos de tijolos antigos viravam cascalho a cada passo. No topo, ele viu o obelisco âmbar sobre o qual a velha havia falado. Estendia-se ao céu de forma impossível. A luz amarelo-avermelhada do velho e cansado sol capturada nos seus ângulos elevados acima da planície da ruína. Mesmo após todos esses éons, a máquina no coração do obelisco ainda vibrava com energia. Anéis orbitavam o dispositivo, girando com precisão antinatural.

O thumano sentou-se em suas ancas, pernas multiarticuladas dobrando-se sob ele. Ele olhou para seu mestre com olhos negros e estreitos. Poeira vermelha cobriu a peluda crista no topo de sua cabeça.

Calaval colocou sua pesada mochila no chão, próxima a ele, exausto. Ele se abaixou e limpou a sujeira e a poeira dela, e então, de suas roupas. Finalmente, limpou a poeira vermelha do thumano. "Não se preocupe, Feddik", ele sussurrou. "Você não terá que entrar. Eu terei que fazer isso sozinho".

O olhar fixo de Feddik, como sempre, fez parecer como se ele tivesse entendido.

Após um breve descanso, a dupla retomou sua jornada. As pessoas da última vila, Cordilheira Nublada, tinham chamado isso de Planície de Tijolos. A falta de criatividade não surpreendeu Calaval. Um povo simples e sem uma clave, eles labutavam nos campos com rebanhos de shereh em vales férteis ao sul. Mas deram a ele comida em troca de algumas bugigangas e shins que ele levava consigo, deram-lhe também um lugar para dormir, portanto foi difícil sentir qualquer coisa além de gentileza em relação a eles. Vilas isoladas de Sacerdotes dos Éons com frequência se tornam perigosamente insulares e temerosas com estranhos. Uma vez, ele chegou a uma comunidade que tinha tropeçado em uma instalação escondida de mundos anteriores enquanto escavava um poço. Eles inadvertidamente liberaram um gás nocivo, transformando a população inteira em canibais maníacos e super-humanos. Calaval mal conseguiu escapar com vida.

Sacerdotes dos Éons e seu conhecimento de numenera poderiam impedir incidentes como esse. Calaval procurou juntar-se às suas fileiras.

A história ensina que as antigas raças que habitaram a terra antes do Nono Mundo detinham grande poder. Esse poder veio do conhecimento. Pode ser que não seja possível para Calaval, Sacerdotes dos Éons ou qualquer outro na terra do presente dominar todo esse conhecimento, mas certamente existem segredos perdidos no passado sobre os quais eles poderiam construir um futuro.

Calaval tinha certeza disso. Só tinha de descobrir como. Ou melhor, redescobrir. Ele tinha um plano sobre como começar.

Uma nuvem vermelha surgiu no horizonte, além do obelisco no céu. Alguém se movendo pela planície ressequida? Certamente alguma coisa grande, se esse fosse o caso. Talvez um rebanho. Talvez um bando de saqueadores.

Feddik ululou. A nuvem assomou, maior. Nenhum rebanho. Nenhuma criatura, afinal — uma tempestade de areia.

Calaval desembalou seu filtro do deserto e o colocou sobre a boca. Ajustou então outro sobre o nariz e a boca de Feddik. A besta deu patadas nele algumas vezes, mas rapidamente o aceitou. Eles já haviam passado juntos por tempestades de poeira antes.

A planície árida oferecia pouco abrigo. Calaval continuou andando, pois havia poucas outras opções. O thumano ficou muito perto. A parede de vermelho crescente engolfou o obelisco e abateu-se sobre os exploradores como um monstro. Através de seu filtro, um odor chamou a atenção do jovem. Refrescou uma memória. Provocou medo.

"Ventania de Ferro!"

Calaval procurou, impotente, por algum tipo de abrigo. Mas não havia onde se esconder. Não da ventania.

Ele permaneceria firme diante da destruição de uma tempestade de areia, mesmo que isso rasgasse sua carne, mas Ventania de Ferro era algo completamente diferente. Ela não apenas rasgava a carne, ela a alterava. Dentro da ventania existiam partículas produzidas pela numenera, muito minúsculas para que um homem pudesse ver. Calaval não estava realmente certo de que "partículas" era a palavra

certa. Criaturas? Máquinas? Isso ia além do entendimento.

Sua mochila foi ao chão com um baque. Ele vasculhou seu conteúdo enquanto o thumano ululava. Finalmente, ele achou uma pequena sovela de ferro e um dispositivo que parecia ter sido feito para encaixar com firmeza no punho cerrado de uma pessoa, se a pessoa tivesse seis dedos. Em dois lugares através de sua superfície sintética, pequenos fios ficavam expostos. Calaval se agachou.

Um pequeno painel de vidro em um dos lados exibiu símbolos luminosos quando ele pressionou um pequeno botão em que seu polegar se encaixou. Ele não sabia o significado dos símbolos, mas sabia que quando um símbolo que lembrava um pouco um pássaro voando piscasse, ele precisaria pressionar o botão novamente. Ele olhou para cima e viu a turva nuvem vermelha se aproximar. Ignorando o suor no dorso de seu nariz, Calaval empurrou a sovela para cima, pela cavidade entre os fios expostos perto da parte inferior. O dispositivo tremeu um pouco e surgiu um som crepitante e o cheiro de ar queimado. De repente, um zumbido engolfou Calaval e os nervos por toda sua carne formigaram desagradavelmente. A sovela escorregou de sua mão.

Ele apertou o dispositivo na mão com força e puxou Feddik para perto. O thumano se contorceu enquanto o ar em torno deles bruxuleava. Os pelos nos braços de Calaval se arrepiaram e sua pele formigou. O ar bruxuleante cheirava como uma tempestade. Ele sabia que vinha de um tipo de halo ao seu redor. Uma aura. Um campo. Ele não entendia, mas tinha a esperança de que o campo repeliria as coisas invisíveis e perigosas na Ventania de Ferro.

A tempestade numenera que se aproximava não deu muito tempo para que ele se perguntasse se isso funcionaria. O ar tornara-se, repentinamente, vermelho, agitado. O gerador em sua mão vibrou em uma terrível frequência. Isso entorpeceu sua mão e, então, seu braço. Concentrou-se em se agarrar a ele, embora não pudesse mais senti-lo. Disse a si mesmo que os bilhões de guinchinhos na ventania eram apenas sua imaginação.

A Ventania de Ferro turvou ao seu redor, mas não o machucou.

Com um ulular que, rapidamente, tornou-se um uivo, Feddik se contorceu no agarrão, escapando. Calaval gritou sem emitir som. Os membros e a lateral esquerda da besta emergiram da distorção bruxuleante e entraram na ventania.

Calaval não podia ver o que aconteceu e nem podia, como antes, escutar seu companheiro. O corpo do thumano se debateu. Calaval agarrou um punhado de pelo do Feddik e segurou como pôde enquanto o dispositivo em sua outra mão entorpecia seu corpo cada vez mais, enfraquecendo cada músculo que ele tinha.

Ele fechou os olhos.

A ventania passou mais rapidamente do que qualquer tempestade de areia o faria, mas não tão rapidamente para Calaval. O dispositivo caiu de seu punho contorcido e entorpecido no solo pedregoso. Ele desabou inconsciente, mas foi cuidadoso ao puxar Feddick para cima de si em vez de cair por cima da besta.

Feddick soltou um gemido plangente, diferente de qualquer coisa que Calaval já ouvira.

Quando pôde enfrentar o acontecido, Calaval levantou a cabeça para olhar para seu animal de estimação. Centenas de minúsculos tentáculos vermiformes se debatiam onde, antes, havia dois membros esquerdos de Feddik. A carne em torno daquelas patas e por todo o lado esquerdo tinha a aparência e aspecto de placas metálicas. Orifícios que Calaval não conseguia compreender irrompiam e fechavam nas novas partes da besta. O lado esquerdo de sua face se contorcia com olhos que abriam e fechavam, como se uma multidão de criaturas menores tivesse se instalado em sua cabeça.

A ventania tinha reescrito o thumano. Cada pedaço de sua carne que a ventania tocou, mudou.

Calaval empurrou Feddik de cima de si e levantou. Sua postura não estava firme, mas nem se deu conta. Olhava apenas para seu velho companheiro se contorcendo, lentamente, no chão. A dor era evidente em cada fibra da criatura, nova e velha.

Com um lamento, Calaval sacou, de sua bainha de couro, a longa faca que estava ao seu lado.

Prendeu a respiração. Lágrimas em torrente por seu rosto. Queria fechar os olhos, mas temia que sua pontaria pudesse falhar. E então encarou Feddick. Observava os olhos de seu amigo enquanto cortava pela parte não metálica de seu pescoço. O sangue formou uma poça em volta da criatura. Que morreu em silêncio.

Calaval não amaldiçoou os deuses que sua mãe lhe havia apresentado, nem rezou a eles por misericórdia. Não que ele não acreditasse nas vastas inteligências não humanas vivendo no céu acima — ele os tinha visto orbitando, noite após noite, com o telescópio de Yessai — só não acreditava que eles controlavam acontecimentos. Acreditava em causa e efeito. Não em deuses. Mesmo as coisas que habitam a esfera de dados foram criadas, o resultado do conhecimento e do entendimento de alguém. Ele acreditava no universo e suas leis, colocados em movimento bilhões de anos atrás.

Só porque as pessoas desse mundo chamavam isso de magia não significava que ele não podia ver além. Isso foi o que os Sacerdotes dos Éons fizeram, e — por mais difícil que fosse aceitar — é o que ele também faria. A numenera, assim os sacerdotes a chamavam, despertou por causa do intelecto dos povos de mundos anteriores. Parecia milagrosa.

Parecia amaldiçoada.

CAPÍTULO X: SOZINHO

Em que aprendemos a lição da perda.

Lamentavelmente, o Capítulo X está perdido para nós. O conselho acredita que continha detalhes do luto de Calaval por seu animal e, logo, descrevia sua compaixão e capacidade de amar. Provavelmente também detalhava sua inteligência fantástica (particularmente sua memória quase perfeita) e sua grande sabedoria, frequentemente estando bem preparado para contingências que a maioria das pessoas jamais teria previsto.

Em vez de seu conteúdo nos enriquecer, nos faz contemplar o significado do conhecimento perdido. Não existe perda maior.

Toda glória aos criadores da verdade e do entendimento.

CAPÍTULO XI: ENTRANDO NO OBELISCO

Em que aprendemos a lição da perseverança.

O Monólito Âmbar se erguia bem acima de Calaval. Quase diretamente embaixo da máquina obelisco, o zumbido que o vasto mecanismo giratório produzia abafava os sons de sua própria respiração cansada. Os anéis rotatórios se moviam e vibravam em um ritmo que o animava. Era exatamente o que ele estava procurando. A velha de Cordilheira Nublada tinha falado a verdade.

Calaval tinha apenas um último truque em sua bolsa. O resto de seu conteúdo era de suprimentos mundanos, ferramentas e equipamentos. Mas ele tinha guardado um pedaço menor de

numenera exatamente para este momento. De sua bolsa, ele puxou um cinto de tela metálica e o prendeu em torno de sua cintura. Um dispositivo metálico na lateral do cinto tinha alguns controles simples. Às vezes, pedaços de tecnologia como esse — cifras, como a maioria das pessoas os chamam — pareciam ter sido partes de outros dispositivos maiores. Aqueles que vieram antes acharam um modo de usá-las de um jeito temporário e geralmente uma só vez, de modo precário e correndo alguns riscos. Calaval conhecia um monte de truques. Ele não entendia totalmente como eles funcionavam. Ninguém que ele conhecia entendia. Mas ele conhecia o bastante para tentar esse interruptor, ou cruzar aqueles fios, ou procurar por uma tela exibindo esse símbolo. O bastante para, às vezes, conseguir o efeito que queria. Algo que pudesse usar. Como agora.

Exceto que o cinto não era assim. O cinto, Calaval tinha certeza, fora planejado precisamente para o propósito para o qual ele estava prestes a usar. O único porém fora a forma como o vestia. O cinto foi obviamente projetado para ser usado por uma criatura não humana.

Calaval manipulou os controles. Silenciosamente, seus pés deixaram o chão. Pairando, ele flutuou para cima. Gentilmente, o cinto o removeu do domínio da gravidade. Ele planou ainda mais alto. A paisagem de tijolos vermelhos alargou-se abaixo dele. Um vento quente repuxou suas roupas de couro curtido — seu casaco, seu chapéu. Roçou contra seu rosto exausto e com a barba por fazer.

Acima dele, o Monólito Âmbar se aproximava, e ele pôde ver que, como o próprio nome indicava, a estrutura castanho-amarelada apresentava uma superfície translúcida em contraste com o mecanismo metálico prateado em seu coração. O obelisco apresentava um topo e fundo pontiagudos, mas o centro era um maciço dispositivo mecânico com anéis giratórios orbitando em seu entorno de forma distorcida, mas, de alguma forma, em ângulos precisos.

Conforme ele foi se aproximando — provavelmente a centenas de metros acima do solo — o ponto mais baixo do obelisco flutuante apresentou uma escotilha metálica para Calaval. Controlar sua posição horizontal mostrou algumas dificuldades. Mais uma vez, a posição do painel de controle do cinto sugeriu um usuário com um tipo físico muito diferente do dele. Seu braço ficou dolorido ao se esticar para baixo e para os lados para tocar os minúsculos painéis luminosos. O vento tornava as coisas ainda mais difíceis. Calaval manobrou para a escotilha, mas então a brisa o carregou novamente na direção errada. A situação insinuava o quanto podia ser difícil ser uma folha ao vento com um objetivo. Ou mesmo uma borboleta. Calaval se atrapalhou com os controles do cinto repetidamente, ávido pela escotilha a cada vez que se aproximava, e falhando em alcançá-la cada vez.

Ele começou a se preocupar com quanto de energia o cinto tinha. Quanto tempo a duração do efeito de nulificação da gravidade oferecia.

Com seus braços doloridos, cada um por se esticar em direções diferentes, em incômodas posições diferentes, ele tentou uma última vez e finalmente manobrou próximo o bastante para passar o braço pela alça da escotilha como um gancho. O som incoerente que ele produziu foi um gemido de exasperação e um brado de triunfo a um só tempo.

Então a energia do cinto acabou.

Seu próprio peso repentino puxou bruscamente seu braço, torcendo-o com um estalo doloroso. A agonia alastrou-se por seu ombro e por seu lado. Agarrou o pulso com a mão livre para tornar mais difícil que ele escorregasse, mas quase desmaiou com a dor.

Pendurado na parte inferior do obelisco, ele ofegou em busca de um fôlego que não conseguia obter. Sua mente vacilou e ele teve que lutar para manter o foco. Finalmente, pois se não o fizesse, sabia que em breve desmaiaria e cairia, ele soltou o próprio pulso e bateu na escotilha para tentar encontrar uma forma de abri-la.

Essa tarefa, pelo menos, foi surpreendentemente simples. Uma alavanca facilmente movida produziu um sibilo repentino, e então, a escotilha se abriu lentamente. Calaval lutou para se pendurar à escotilha em movimento. Quando ela parou, ele girou o corpo para olhar pela abertura que surgira. Estava escuro, mas uma escada metálica oferecia um caminho poço âmbar adentro. Com sua mão livre ele se agarrou no degrau inferior, mas quando fez isso seu outro braço se soltou.

Novamente, uma dor terrível percorreu seu corpo, do ombro ao quadril. Ele mordeu a língua, o que pode ter sido a única coisa que o manteve consciente. Seu braço pendia inútil. Ele não tinha ideia de como escalaria a escada.

Ele fez a única coisa que poderia conceber, ergueu-se o máximo que pôde e jogou uma perna para cima para enganchá-la em um degrau. Após algumas tentativas, teve sucesso. Mas quando o fez, sua mochila afrouxou e despejou seu conteúdo pelo longo caminho até o chão.

Pensamentos sobre amaldiçoar os deuses vieram outra vez à sua mente. Novamente, ele os rejeitou.

CAPÍTULO XII: CAÇADO NO ESCURO

Em que aprendemos a lição da engenhosidade.

A subida foi longa e agonizante. Cada superfície ao redor de Calaval vibrava ligeiramente com um constante tamborilar em harmonia com os anéis giratórios do coração central do monólito. Até o ar parecia se agitar, ainda que ligeiramente. Exatamente o ritmo que ele tinha memorizado. Aquele que estivera procurando.

O topo do poço âmbar oferecia uma meia-luz muito tênue para se poder enxergar, e Calaval tinha perdido seus globos luminosos quando sua mochila caiu. Com a mão boa, ele puxou uma caixa de fósforos do bolso e riscou um. Ele confirmou que suas proximidades estavam seguras, e então jogou o fósforo fora, desabando inconsciente por um longo tempo. Ele sabia que tinha que recolocar o braço de volta na posição certa. Quando era jovem na fazenda, viu seu pai em uma situação parecida. Teve que ajudá-lo a consertar seu ombro.

Hoje Calaval teria que fazer isso por conta própria. Ele lutou para ficar em pé. A dor fez sua cabeça girar e ele quase caiu.

Apalpou a parede na meia-luz âmbar. Ele usou seu braço bom para posicionar seu membro deslocado. Respirou entrecortadamente três vezes. Sem parar para pensar, se jogou contra a parede.

Uivou e caiu no chão, contorcendo-se em agonia.

Uivou mais alto na segunda tentativa. Após perceber que esta tentativa tampouco tivera sucesso, apagou por um tempo, sem fazer ideia de quanto.

A terceira tentativa teve um resultado parecido.

Finalmente, a quarta tentativa deu resultado. Não apagou, mas desabou, repousando em seu próprio suor pelo que pareceu mais ou menos uma hora. Uma vez recuperado, se forçou a ficar novamente em pé. Firmou um pouco melhor a postura. Respirou fundo três vezes para se recompor mental e fisicamente. Por fim, decidiu explorar.

Afinal de contas, ele tinha um motivo para estar lá.

Ele se viu em uma rede labiríntica de túneis que levava a vastas e incompreensíveis máquinas. Ou talvez, pensou, partes de uma única máquina maior. Resolveu que o último pensamento parecia ser o mais provável.

Após desperdiçar metade de seus fósforos em suas explorações, encontrou uma pilha de sucata de sintético de vários tamanhos e cores. A maioria canos, sendo alguns ocos e, outros, cheios de cabos e fios. Alguns estavam quebrados e serrilhados. Calaval encontrou um cano oco de sintético branco de mais ou menos sessenta centímetros. Ele usou sua faca para cortar seu chapéu de couro em tiras. Criou uma tocha de improviso colocando uma tira dentro do cano. Ela não duraria muito e produzia muita fumaça, mas duraria mais do que um fósforo e ele tinha muitas tiras de couro e de tecido para usar.

Ele escalou outro poço, e após vagar um pouco, mais outro. A cada subida, sua tocha falhava e ele tinha de reacendê-la na meia-luz quando chegava ao topo. Logo após a terceira escalada, um som alto em *staccato* irrompeu, estupefazendo-o. Ele deixou a tocha cair e a tira de couro mal acesa se soltou.

O estranho zumbido irregular vinha acompanhado de luz piscante de um azul pálido. E outra vez.

Nessas breves ocasiões iluminadas, ele viu algo se mover. Um painel se abriu em uma parede. Mais luz de dentro. Com um sibilar profundo, uma silhueta emergiu. Retiniu. Zumbiu. Rangeu. Membros antigos se estenderam para a vida. Metal, carne e fiação oscilante na forma de um primata que se agigantava. Pelos desgrenhados tremulavam sobre aquilo, como se cada filamento preênsil tivesse vida própria. Olhos brancos fitaram de cima de um focinho largo, símbolos rolando por eles de um lado para o outro.

Calaval não esperaria para ver mais. Ele saltou poço abaixo, se jogando pelos degraus, deixando a gravidade fazer o seu trabalho. Seu ombro ainda estava frágil, mas ele o ignorou.

Um uivo vindo de cima o fez tremer até os ossos. A forma sombria encobriu a luz que vinha de cima.

Ele desceu mais rápido. Imprudente, ele se deixou cair poço adentro. A cada queda ele arriscava deslocar o braço, mas se guiava pelo terror, não pela dor.

No fundo do poço, ele refez seu caminho pelo tortuoso labirinto de conduítes de acesso à máquina. Ele ouviu a coisa pousar atrás de si com um rosnar vigoroso. Estava certo de que também podia sentir o cheiro da besta. Almíscar e óleo de máquina misturados a alguma coisa que não conseguiu identificar.

Na escuridão quase total, ele disparou pelos corredores, uma das mãos percorrendo as paredes. A coisa guardiã que despertara estava atrás dele, rastreando-o. Talvez pelo som? Calaval tentou ser o mais silencioso que podia, mas logo desistiu e deu preferência à velocidade. A coisa podia farejá-lo. Podia até seguir o rastro de calor de seus passos. Ele sabia que tais coisas eram possíveis.

Finalmente, ele alcançou a pilha de sucatas de tubulação. Depois que os pegou, alguns canos, no entanto, pareciam muito leves para que fossem usados como armas. Em vez disso, pegou um quase de seu tamanho e voltou a correr. A coisa bestial cambaleou cada vez mais perto.

Calaval se esticou poço abaixo e jogou o tubo. Depois, o seguiu, novamente mais em uma queda mal controlada do que em uma descida.

A criatura veio atrás dele. Dessa vez mais perto, aproximando-se. Como Calaval, ela estava se jogando, usando os degraus apenas vez ou outra. Mas suas quedas eram mais longas, seus movimentos mais habilidosos.

Calaval chegou ao fundo do poço, mas sabia que a coisa o alcançaria dessa vez.

Na verdade, contava com isso.

Ele agarrou o tubo de sintético de extensão serrilhada e voltou sua ponta para cima, uma extremidade fincada no chão.

A besta caiu em cima do tubo sem demora, seu peso partindo-o em dois e arremessando Calaval ao chão. A cabeça de Calaval bateu na parede. Na escuridão, a visão se anuviou.

Ele se encontrou deitado sobre o trêmulo chão metálico, incapaz de enxergar. O som de sua própria respiração foi abafado por outro som — arquejos ritmados, úmidos, gorgolejantes, que não estavam muito distantes.

Calaval acendeu um fósforo. Sob a luz, ele viu a coisa-primata, com placas de metal e partes carnosas integradas em um todo remendado. Não havia nada de bonito, caprichoso ou elegante na feitura daquela coisa. Nem mesmo suas partes orgânicas pareciam seguir qualquer tipo de ordem natural. Gavinhas que pareciam pelos retorciam-se por seu corpo, suas extremidades terminadas em minúsculas bocas esfincterianas. E cada boca minúscula ululava em agonia.

Pelo centro de seu extenso torso se projetava o tubo quebrado. O impulso da descida da criatura cravou a haste quase um metro em suas vísceras. A besta não se moveu. Cada respiração era difícil e cheia de fluido. Sangue misturado a algum líquido leitoso, empoçado ao redor de seu corpo caído de bruços.

O medo de Calaval virou remorso. Pena. Ele achou que a melhor coisa que poderia fazer era colocar um fim no sofrimento da besta. Quis dar uma morte rápida a ela.

Ele não tinha ideia de como fazer isso. Sua faquinha, agora em sua mão, parecia ridiculamente pequena e frágil para a tarefa. Ele chegou mais perto sob a luz de um novo fósforo, mas a criatura uivou e lutou para se mover, o que lhe causou ainda mais dor.

Calaval suspirou. Seus pensamentos vagaram para Feddik.

Sentou-se no chão. Ficou com a criatura até seu último suspiro.

CAPÍTULO XIII: CORAÇÃO DA MÁQUINA

Em que aprendemos a lição da compreensão e do entendimento.

Nas partes mecânicas do guardião morto, Calaval encontrou alguns pedaços facilmente removíveis que, com algumas pequenas modificações e adaptações, poderia usar. Se não tivesse deixado cair a maioria de suas ferramentas com o resto de seu equipamento, talvez pudesse ter feito mais.

Talvez a mais importante delas fossem os módulos luminosos nos olhos da criatura que, uma vez removidos, proporcionariam bem mais luz que sua pequena tocha. Ele sabia que sua iluminação desapareceria, mas, nas condições de suas necessidades, duraria até que deixasse de ser importante.

Com essas novas cifras, subiu de volta pelos mecanismos internos do obelisco. Agora, se arrastava lentamente. Silenciosamente. Mais nenhum guardião apareceu.

Parou para descansar e lamentou não ter comida.

Dormiu.

Gradualmente, subiu por todo o maciço monólito, até que o tremor em cada superfície alcançasse uma poderosa intensidade. Ao chegar ao topo do vigésimo terceiro poço que subiu, ele determinou que

tinha encontrado o coração da máquina. Nesse nível, começou a explorar a sério, observando cuidadosamente tudo o que encontrava.

O cilindro luminoso alongava-se seis metros de um lado a outro, a nove metros de altura. Feito de metal azul, emitia uma luminosidade branco-azulada. Flutuava a sessenta centímetros do chão e pairava a sessenta centímetros do pé-direito. Nada de todo o maquinário que o cercava estava conectado a ele, mas Calaval sabia que ele estava conectado por campos de força e energia invisíveis.

Ele secou o suor da testa. O interior do monólito era quente e úmido. O ar era viciado. Sufocante. Ele precisava entrar naquele cilindro.

Ele estudou sua superfície por horas, procurando por um painel de acesso ou uma escotilha oculta. Nada encontrou.

Dormiu novamente. Irregularmente.

Vasculhou as paredes da extensa câmara ao redor do cilindro. Ele as examinou em busca de mecanismos que pudessem abrir ou dar acesso ao seu interior. Finalmente, retornou ao cilindro e esquadrinhou novamente sua brilhante superfície vibratória. Após muito esperar, ele descobriu que havia um painel em sua superfície — uma porta — quase impossível de perceber. Mas não havia uma forma óbvia de abri-la.

Guiado por essa nova descoberta, ele voltou ao perímetro da sala que estava repleta de máquinas. Ele seguiu linhas de conduítes que corriam por todas as suas superfícies, do teto ao chão. Verificou que os controles de alguma função importante estavam por trás de um largo painel de metal, mas quando tentou levantá-lo com sua faca, a lâmina de ferro se partiu.

Sentou-se no chão, exausto e faminto.

"É claro", disse em voz alta. Sacou um dos componentes que removera da criatura guardiã: uma arma que fora construída em um de seus braços. Ele poderia realinhar seu poder para fazer um uso diferente para si. Deslizando para abrir um pequeno painel em uma extremidade do dispositivo, moveu um pequeno interruptor apontando-o para o painel. Ele nada viu, mas sentiu a coisa do tamanho de um punho quase escapulindo de sua mão.

Ele a empurrou na direção do painel, que se deformou com um estrondo alto e criou vincos como papel. Guiando o dispositivo que servia como um punho invisível, ele recuou e o painel foi arrancado de seus suportes.

Calaval jogou o dispositivo no chão próximo aos suportes com satisfação.

A placa de vidro recém-exposta chamejou luz e vida, exibindo símbolos e diagramas. Calaval não reconheceu quase nada, mas após algumas tentativas, tocando a tela e movendo os símbolos como se fossem objetos em vez de pedaços de luz, rapidamente achou um jeito de ativar a porta do cilindro.

Virando-se para encará-lo, ele assistiu a parte quadrada do coração da máquina simplesmente sumir de vista.

Ele revelou um interior vazio, mas bem iluminado.

Sem hesitar, Calaval entrou no cilindro.

E então estava em outro lugar.

Sem realizar transição ou se deslocar, Calaval tinha se movido por vastas distâncias. Como esperava. Há muito tempo ele aprendeu sobre esse lugar.

Bem acima dele se estendia um domo transparente. Através dele, olhou para o mundo, exibido diante dele como a joia central de uma vasta paisagem de céu noturno. Ou melhor, raciocinou, olhava o mundo de cima. Pois sabia que estava em uma cidadela criada em éons passados por mãos inumanas e colocada no alto, permanentemente no céu.

Lendas falavam de uma cidadela no céu, tão alta que mal era visível da terra. Calaval a tinha visto no telescópio de Yessai. E a velha em Cordilheira Nublada tinha lhe dado o segredo de como acessá-la.

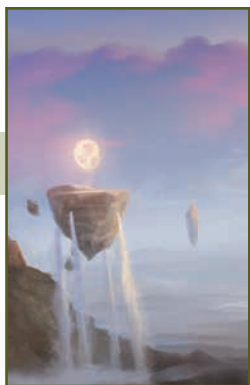
Aqui, Calaval sabia, estavam os verdadeiros segredos da numenera. Talvez — apenas talvez — pudesse, aqui, falar com uma das vastas inteligências surgidas nos mundos anteriores. Se pudesse fazer com que suas perguntas fossem compreendidas, poderia encontrar o conhecimento que buscava para se juntar ao Sacerdócio dos Éons e, talvez, até se tornar um membro proeminente em suas fileiras.

Assim termina a segunda parte da Crônica Sagrada do Papado Âmbar. Mal sabia Calaval que o conhecimento que adquiriria o tornaria não um Sacerdote dos Éons, mas o maior entre eles: o pai altíssimo, o maior dos Sacerdotes dos Éons e fundador da Ordem da Verdade.

Toda glória aos criadores da verdade e do entendimento.
Louvor aos inovadores do aço e do sintético.
Louvor aos modeladores da carne, do osso e da mente.
Glória àqueles que reesculpiram a terra que dá sustentação e o sol que dá vida.
Louvor aos emissores dos sinais, que até hoje sussurram nos ouvidos das máquinas e dão vida ao inanimado.
Louvor àqueles que viajaram para as estrelas e para os reinos além das estrelas.
Toda glória aos criadores da verdade e do entendimento.

PARTE 1:

INTRODUÇÃO

CAPÍTULO 1

BEM-VINDO AO NONO MUNDO

Houve oito mundos anteriores. Você pode se referir a eles como idades, éons, épocas ou eras, mas não é errado pensar em cada um como um mundo próprio e ímpar. Cada mundo anterior se estendeu por vastos milênios. Cada um acolheu uma raça cujas civilizações ascenderam à supremacia, mas, por fim, morreram ou se dispersaram, desapareceram ou transcenderam. Durante a época em que cada mundo floresceu, aqueles que os governaram falaram com as estrelas, recriaram seus corpos físicos e dominaram forma e essência, todos à sua própria maneira.

Ventania de Ferro, página 135

Cada um deixou vestígios para trás.

O Nono Mundo é construído sobre os ossos dos oito anteriores e, particularmente, dos últimos quatro. Toque o pó, e você descobrirá que cada partícula foi manuseada, manufaturada ou cultivada e, então, triturada de volta a *drit* — um solo fino e artificial — pelo poder inexorável do tempo. Olhe para o horizonte — aquilo é uma montanha ou parte de um impossível monumento para o imperador esquecido de um povo perdido? Sinta essa sutil vibração sob seus pés e saiba que esses motores antigos — grandes máquinas do tamanho de reinos — ainda operam nas entranhas da terra.

A numenera, página 275

O Baluarte, página 136

Papa Âmbar, página 133

Ordem da Verdade, página 222

O Além, página 174

Sacerdote dos Éons, página 271

> *O Nono Mundo é sobre descobrir as maravilhas de mundos que vieram antes, não por causa deles em si, mas como meio de melhorar o presente e construir um futuro.*

O Nono Mundo é sobre descobrir as maravilhas de mundos que vieram antes, não por causa deles em si, mas como meios de melhorar o presente e construir um futuro.

Cada um dos oito mundos anteriores, a seus próprios modos, é muito distante, muito diferente, muito incompreensível. A vida de hoje é muito perigosa para se insistir em um passado que não pode ser entendido. As pessoas escavaram e estudaram as maravilhas das épocas anteriores apenas o suficiente para ajudá-las a sobreviver no mundo que lhes foi dado. Elas sabem que energia e conhecimento estão suspensos invisivelmente, no ar, que continentes remodelados de ferro e vidro — sob, sobre e acima da terra — guardam grandes tesouros e que portais secretos para as estrelas e outras dimensões e reinos oferecem poder, segredos e morte. Às vezes eles chamam isso de magia, e quem somos nós para dizer que estão errados?

Muitas vezes, no entanto, quando encontram restos dos velhos mundos — os dispositivos, os grandes complexos de máquinas, as paisagens alteradas, as mudanças causadas em criaturas vivas por energias antigas, os nanoespíritos que pairam no ar em nuvens chamadas Ventania de Ferro, a informação transmitida no interior da assim denominada esfera de dados e vestígios dos visitantes de outras dimensões e planetas alienígenas — eles chamam essas coisas de a numenera. No Nono Mundo, *a numenera* é tanto uma dádiva quanto uma maldição. Isso torna a vida muito diferente do que era em qualquer outra época na Terra.

Na porção sul do vasto e singular continente do Nono Mundo situa-se um agrupamento de terras colonizadas que, coletivamente, são chamadas de o Baluarte. Apesar de cada um dos reinos e principados do Baluarte ter seu próprio governante, um líder, conhecido como Papa Âmbar, guia a Ordem da Verdade, uma organização de Sacerdotes dos Éons que inspira muito respeito na região. Assim, o Papa Âmbar é provavelmente o mais poderoso governante do Baluarte, embora não governe um único metro quadrado de terra. A Ordem da Verdade reverencia o povo do passado e seu conhecimento em um nível quase religioso de adoração e fé. É uma religião devotada à ciência.

Nos confins dos ermos situa-se uma região chamada de o Além, onde vilas e comunidades são isoladas e raras. Aqui, Sacerdotes dos Éons ainda estudam os segredos do passado, mas o

fazem muito enclausurados em claves remotas. Esses sacerdotes fazem pouco além de defender o Papa Âmbar da boca para fora, se tanto, e não são considerados parte da Ordem da Verdade. Tais como as regiões em que vivem e as claves em que trabalham, eles são isolados, ilhas em si mesmos.

O POVO DO NONO MUNDO

Na juventude de uma era, pessoas usam os recursos que têm à mão, associados a qualquer coisa compreensível de seu mundo que possam dominar, para construir uma vida para si mesmas. No Nono Mundo, os recursos são a numenera — os detritos das eras anteriores — e o entendimento das pessoas sobre esses recursos é rústico e incompleto. Os Sacerdotes dos Éons possuem apenas discernimento e conhecimento o suficiente para sugerir usos possíveis para as coisas, mas há muito ainda para ser descoberto. Até as criaturas e as plantas do Nono Mundo são estranhos subprodutos das eras anteriores, o passado deixou flora, fauna e máquinas para trás, algumas projetadas pela cultura ou pela natureza, outras transplantadas de estrelas ou dimensões distantes.

O povo do Nono Mundo se veste com tecidos recém-fiados, mas entrelaça os artefatos do passado em cada veste. Eles forjam armaduras, armas e ferramentas a partir de materiais recuperados de estruturas e dispositivos antigos. Alguns desses materiais são metais, mas outros são (ou parecem ser) vidros, pedras, ossos, carne ou substâncias que desafiam a categorização e o entendimento.

Aqueles que se arriscam nos perigos misteriosos para recuperar as relíquias do passado fornecem um serviço inestimável. Normalmente, essas almas valentes — glaives guerreiros, nanos detentores da ciência e jacks astutos — trazem seus achados para os Sacerdotes dos Éons, que usam os artefatos para moldar ferramentas, armas e outras dádivas para a civilização crescente. Com o tempo, mais indivíduos aprendem a usar a numenera, mas ela continua a ser um mistério para a maioria das pessoas.

Quem é, então, o povo do Nono Mundo? A maioria é humana, embora nem todos que chamam a si de humanos realmente o sejam. Existem também os abhumanos: mutantes, híbridos, modificados geneticamente e sua descendência. E existem os visitantes, que não são nativos da Terra, mas agora chamam o Nono Mundo de lar e não têm mais entendimento do passado (mesmo o deles mesmos) que os outros.

A NUMENERA

As pessoas com conhecimento das relíquias dos mundos mais velhos as dividem em três tipos: artefatos, cifras e esquisitices.

ARTEFATOS são grandes dispositivos que geralmente podem ser usados mais de uma vez para produzir o mesmo resultado. Um artefato pode ser um cinto que cria um escudo de força invisível para proteger o usuário ou um barco a remo voador que carrega pessoas e carga de um lugar ao outro. O termo é quase sempre usado para um item que tem um propósito óbvio — uma arma, um modo de defesa, um modo de transporte,

Claves — pequenos grupos enclausurados de Sacerdotes dos Éons na região do Além — podem oferecer proteção e recursos para as comunidades que surgem em torno delas. Entretanto, as claves às vezes se tornam tão isoladas e focadas em seus trabalhos que acabam colocando a comunidade em risco com seus experimentos estranhos.

Abhumanos:
Chirog, página 236
Margr, página 248
Murden, página 252
Sathosh, página 258
Yovok, página 267

Visitantes:
Lattimors, página 122
Varjellen, página 121

Artefatos, página 298
Cifras, página 278
Esquisitices, página 314

uma forma de comunicação ou aprendizado de informação nova, uma forma de obter comida ou outras necessidades e assim por diante. Artefatos tornam seus usuários mais poderosos ou tornam a vida mais fácil ou melhor.

Os itens numenera como artefatos e cifras adicionam capacidades ao repertório do personagem do jogador, mas são da alçada do mestre. Muito raramente um jogador escolherá esses itens; eles são descobertos enquanto se explora ruínas antigas ou ao superar outros desafios do Nono Mundo.

CIFRAS são, geralmente, pequenas, dispositivos menores que a maioria dos personagens pode induzir a um único efeito antes que fiquem esgotados e se tornem curiosidades ou peças decorativas. Elas podem incluir uma injeção rápida projetada para reparar danos físicos em criaturas vivas ou um objeto portátil que, quando manuseado corretamente, se torna uma arma que explode com tremenda força. Entretanto, as cifras são perigosas quando colocadas juntas porque elas criam radiação e frequências harmônicas que são prejudiciais à vida humana.

ESQUISITICES são as relíquias que não são cifras nem artefatos. Elas não servem a nenhum propósito óbvio, mas têm funções estranhas que são ao menos curiosas, ou até mesmo muito interessantes. Exemplos incluem um pedaço de vidro em uma armação metálica que mostra imagens peculiares ou uma caixa com três sinos que tocam em horários imprevisíveis. Nem tudo dos mundos anteriores pode ser entendido. Na verdade, a maioria não é.

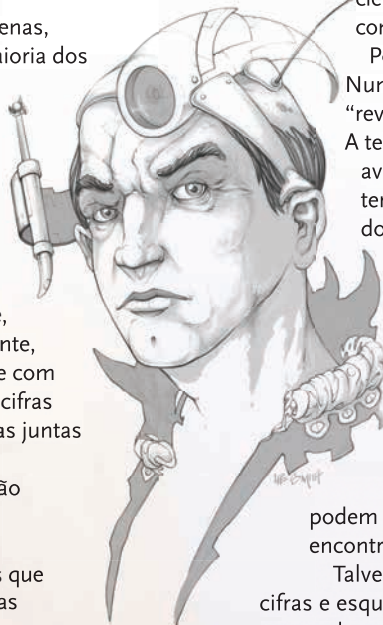
Para mais informações do Nono Mundo, veja Parte 4: O Cenário (página 129). Mestres irão querer ver o Capítulo 23: Compreendendo o Nono Mundo (página 354).

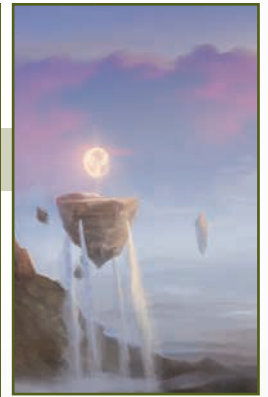
ANALISANDO O NONO MUNDO A PARTIR DO SÉCULO 21

O Nono Mundo é um cenário de fantasia científica a cerca de bilhões de anos no futuro. O povo do mundo habita em meio a destroços de ultratecnologia impossível das oito civilizações anteriores e chama isso de magia. Máquinas inimaginavelmente imensas encontram-se sob a terra, e satélites orbitam bem acima da superfície, transmitindo uma rede de dados e de energia livre. Nanotecnologia, tecnologia gravitacional, engenharia genética, distorção espacial e polímeros super densos permitiam aos habitantes dos mundos anteriores remodelar o planeta. Massa e energia estavam às suas ordens. De várias formas, o Nono Mundo é um cenário de fantasia medieval sem a historicidade. Quando pessoas que não fizeram um monte de dever de casa sobre a idade das trevas jogam um jogo tradicional de fantasia, geralmente inserem sensibilidades ou desenvolvimentos modernos tais como democracia, higiene ou fósforos. Mas no Nono Mundo, essas coisas, e mais outras, fazem sentido. Os personagens podem ter capas de chuva impermeáveis, canetas-tinteiro, zíperes e sacolas plásticas, todos sobras das eras anteriores (ou moldados a partir dos restos do passado). Eles podem entender como as doenças são transmitidas ou como o socialismo funciona. Eles podem saber que a Terra gira em torno do sol e estar cientes de outros pedaços "anacrônicos" de conhecimento.

Por outro lado, os personagens em Numenera não se referem a armas como "revólveres" ou a veículos como "carros". A tecnologia no Nono Mundo é muito avançada e muito alienígena para tal terminologia ter resistido. Usar termos do século 21 para armas e veículos é tão inapropriado quanto usar termos medievais. A numenera é estranha — muito dela não foi criado por humanos ou para humanos. Ela não é projetada ou apresentada em qualquer forma que possa ser familiar para os jogadores ou para os personagens. Somente através de experimentação, discernimento de jogador e perícia de personagem os PJs podem identificar e, possivelmente, usar o que encontrarem.

Talvez até mais importante, os artefatos, cifras e esquisitices que os personagens usam provavelmente não estão servindo ao seu propósito original. A cifra explosiva que um personagem joga em um inimigo pode ter sido a fonte de energia de um veículo. O campo de força que o inimigo usa para se proteger da explosão pode ter sido projetado para conter a radiação das barras de combustível de um reator nuclear em miniatura.

Bem-vindo ao Nono Mundo, onde cada descoberta poderá salvá-lo — ou matá-lo. Mas você não saberá até experimentar.

CAPÍTULO 2

COMO JOGAR NUMENERA

As regras de Numenera são muito diretas em seu cerne, já que toda a jogabilidade é baseada em poucos conceitos centrais.

Este capítulo fornece uma breve explanação de como jogar o jogo e é útil para aprendê-lo. Uma vez que compreenda os conceitos básicos, você provavelmente vai querer ir para o Capítulo 8: Regras do Jogo, página 84, para uma abordagem mais profunda.

Você não recebe XP por matar inimigos ou superar desafios padrão no curso do jogo. A descoberta é a alma de Numenera.

Numenera usa um dado de vinte faces (1d20) para determinar os resultados da maioria das ações. Sempre que um teste de qualquer tipo for solicitado e nenhum dado for especificado, lance um d20.

O mestre estabelece uma dificuldade para qualquer tarefa determinada. Existem 10 passos de dificuldade. Assim, a dificuldade de uma tarefa poderá ser classificada em uma escala de 1 a 10.

Cada *dificuldade* tem um *número-alvo* associado a ela. O número-alvo é sempre igual a três vezes a dificuldade da tarefa, portanto, uma dificuldade de tarefa 4 tem um número-alvo igual a 12. Para ter sucesso na tarefa, você deve obter o número-alvo ou um número maior no teste.

Perícias de personagem, circunstâncias favoráveis ou equipamento excelente podem diminuir a dificuldade da tarefa. Por exemplo, se um personagem é treinado em escalar, ele transforma uma dificuldade 6 em uma dificuldade 5 para escalar. Isso se chama *diminuir a dificuldade em um passo*. Se ele é especializado em escalar, ele transforma a dificuldade 6 em uma dificuldade 4 para escalar. Isso se chama *diminuir a dificuldade em dois passos*.

Diminuir a dificuldade, página 86

Uma *perícia* é uma categoria de conhecimento, habilidade ou atividade relacionada a uma tarefa tal como escalar, geografia ou persuasão. Um personagem que tenha uma perícia é melhor completando tarefas relacionadas a ela que um que não tenha a perícia. Um nível de perícia do personagem pode ser *treinado* (razoavelmente habilidoso) ou *especializado* (muito habilidoso).

Perícias, página 25

Se você é treinado em uma perícia relacionada a uma tarefa, você diminui a dificuldade dessa tarefa em um passo. Se você é especializado, você diminui a dificuldade em dois passos. Uma perícia nunca pode diminuir a dificuldade de uma tarefa mais que dois passos.

Treinado, página 86
Especializado, página 86

Dificuldade, página 86

Refere-se a qualquer outra coisa que reduza a dificuldade (ajuda de um aliado, uma peça específica de equipamento ou alguma outra vantagem) como um recurso. Recursos nunca podem diminuir uma dificuldade de tarefa mais do que dois passos.

Você também pode diminuir a dificuldade de uma

DIFICULDADE DE TAREFA

DIFICULDADE DE TAREFA	DESCRIÇÃO	Nº ALVO	ORIENTAÇÃO
0	Rotina	0	Qualquer um pode fazer isso basicamente o tempo todo.
1	Simples	3	A maioria das pessoas pode fazer isso na maioria das vezes.
2	Padrão	6	Tarefa típica que requer foco, mas a maioria das pessoas geralmente pode fazer isso.
3	Exigente	9	Requer atenção total; a maioria das pessoas tem 50% de chance de ter sucesso.
4	Difícil	12	Pessoas treinadas têm 50% de chance de ter sucesso.
5	Desafiador	15	Mesmo pessoas treinadas falham frequentemente.
6	Intimidador	18	Pessoas normais quase nunca têm sucesso.
7	Formidável	21	Impossível sem perícias ou grande esforço.
8	Heroico	24	Uma tarefa digna de histórias contadas por anos depois.
9	Imortal	27	Uma tarefa digna de lendas que duram vidas inteiras.
10	Impossível	30	Uma tarefa que humanos normais não considerariam (mas uma que não quebra as leis da física).

Esforço, página 21

Armadura, página 92

O combate será uma parte importante de Numenera para algumas pessoas. Entretanto, essa é uma escolha sua; Numenera não precisa ser um jogo sobre combate.

Embora o Nono Mundo tenha muitas armas e armaduras quase históricas como espadas, lanças e cota de malha, também tem itens únicos como discos cortantes, que são armas de arremesso com lâminas metálicas.

Para mais tipos de armas que seus personagens podem usar, veja o Capítulo 7: Equipamento (página 77).

determinada tarefa através do emprego de Esforço. (Esforço é descrito com mais detalhes no Capítulo 8: Regras do Jogo.)

Resumindo, três coisas podem diminuir a dificuldade de uma tarefa: perícias, recursos e Esforço.

Se você puder diminuir a dificuldade de uma tarefa para 0, você obtém sucesso automaticamente e não precisa fazer um teste.

QUANDO VOCÊ FAZ UM TESTE?

A qualquer momento que seu personagem tentar uma tarefa, o Mestre estabelecerá uma dificuldade para essa tarefa e você lançará um d20 contra o número-alvo associado.

Quando você salta de um veículo em chamas, brande um machado de guerra contra uma besta mutante, nada através de um rio furioso, identifica um dispositivo estranho, convence um mercador a oferecer-lhe um preço mais baixo, faz artesanalmente um objeto, usa um poder para controlar a mente de um inimigo ou usa um emissor de feixe de calor para entalhar um buraco em uma parede, você faz um teste com um d20.

Entretanto, se você tentar algo que tenha dificuldade igual a 0, nenhum teste é necessário — você terá sucesso automaticamente. Muitas ações têm dificuldade igual a 0. Exemplos incluem caminhar por uma sala e abrir uma porta, usar uma habilidade especial para negar a gravidade para que possa voar, usar uma habilidade para proteger seu amigo da radiação ou ativar um dispositivo (que você já compreenda) para erigir um campo de força. Todas essas são ações de rotina e não necessitam de testes.

Usando perícias, recursos e Esforço, você pode diminuir a dificuldade de, potencialmente, qualquer tarefa, para 0 e, desse modo, negar a necessidade de um teste. Caminhar por uma viga estreita de madeira é complicado para a maioria das pessoas, mas é rotina para um ginasta experiente. Você pode até mesmo diminuir a dificuldade de um ataque a um inimigo para 0 e ter sucesso sem fazer teste.

Se não há teste, não há chance de falhar. Porém, também não há chance de sucesso extraordinário (em Numenera, isso geralmente significa obter ou 19 ou 20 em um teste; veja Testes Especiais no Capítulo 8: Regras do Jogo).

COMBATE

Fazer um ataque em combate funciona da mesma forma que qualquer outro teste: o Mestre estabelece uma dificuldade para a tarefa e você lança um d20 contra o número-alvo associado.

A dificuldade do seu teste de ataque depende do quão poderoso é o seu oponente. Assim como as tarefas têm uma dificuldade de 1 a 10, as criaturas têm um nível de 1 a 10. Na maioria das vezes, a dificuldade de seu teste de ataque é a mesma que o nível da criatura. Por exemplo, se você atacar um bandido nível 2, será uma tarefa de nível 2, portanto, seu número-alvo é 6.

É importante observar que os jogadores fazem todos os testes com os dados. Se um personagem ataca uma criatura, o jogador faz um teste de ataque. Se uma criatura ataca um personagem, o jogador faz um teste de defesa.

O dano causado por um ataque não é determinado por um teste — é um número fixo baseado na arma ou no ataque usado. Uma lança, por exemplo, sempre causa 4 pontos de dano.

Sua característica Armadura reduz o dano sofrido de ataques direcionados a você. Você obtém Armadura por vestir armadura física (tal como um gibão de couro reforçado ou uma cota de malha) ou de habilidades especiais. Assim como o dano de arma, Armadura é um número fixo, não algo a ser testado. Se você for atacado, subtraia sua Armadura do dano que você sofreu. Um gibão de couro, por exemplo, dá a você 1 ponto em Armadura, o que significa que você sofre 1 ponto a menos de dano de ataques. Se um bandido acertar você com uma faca que causa 2 pontos de dano enquanto você estiver usando um gibão de couro, você sofrerá apenas 1 ponto de dano. Se sua Armadura reduzir o dano de um ataque para 0, você não sofrerá dano deste ataque.

Quando você vir a palavra "Armadura" com inicial maiúscula nas regras do jogo (que não seja o nome de uma habilidade especial), ela se refere à sua característica Armadura — o número que você subtrai do dano iminente. Quando você vir a palavra "armadura" com o "a" inicial minúsculo, ela se refere a qualquer armadura física que você possa vestir.

Armas físicas típicas vêm em três categorias: leve, média e pesada.

ARMAS LEVES infligem apenas 2 pontos de dano, mas reduzem a dificuldade do teste de ataque em um passo por serem rápidas e fáceis de usar. Armas leves são socos, chutes, clavas, facas, machadinhas, rapieiras e assim por diante. Armas que são particularmente pequenas são armas leves.

ARMAS MÉDIAS infligem 4 pontos de dano. Armas médias incluem espadas, machados de guerra, maças, bestas, lanças e assim por diante. A maioria das armas é média. Qualquer coisa que possa ser usada com uma mão (mesmo que geralmente seja usada com as duas mãos, como um bordão ou uma lança) é uma arma média.

ARMAS PESADAS infligem 6 pontos de dano e você deve usar as duas mãos para atacar com elas. Armas

pesadas são espadas enormes, martelos grandes, machados maciços, alabardas, bestas pesadas e assim por diante. Qualquer coisa que deva ser usada com as duas mãos é uma arma pesada.

BÔNUS

Raramente, uma habilidade ou peça de equipamento não diminui a dificuldade de uma tarefa, mas em vez disso, adiciona um bônus ao teste. Bônus sempre se somam, portanto, se você receber um bônus de +1 de duas fontes diferentes, você tem um bônus de +2. Se você acumular bônus o bastante para ter bônus de +3 em uma tarefa, trate-o como um recurso: no lugar de adicionar o bônus ao seu teste, diminua a dificuldade em um passo. Logo, você nunca adiciona mais bônus que +1 ou +2 a um teste.

TESTES ESPECIAIS

Quando você obtém um 19 natural (o d20 exibe "19") e o teste é um sucesso, você também recebe um efeito menor. Em combate, um efeito menor inflige 3 pontos adicionais de dano com seu ataque, ou, se você preferir um resultado especial, você poderia, em vez disso, decidir empurrar o inimigo, distraindo-o, ou algo parecido. Fora de combate, um efeito menor poderia significar que você realiza a ação com graça excepcional. Por exemplo, quando salta de um parapeito, você pousa suavemente em pé, ou quando tenta persuadir alguém, o convence de que você é mais esperto do que realmente é. Em outras palavras, você não tem só sucesso, mas também vai um pouco além.

Quando você obtém um 20 natural (o d20 exibe "20") e o teste é um sucesso, você também recebe um efeito maior. Ele é similar ao efeito menor, mas os resultados são mais extraordinários. Em combate, um efeito maior inflige 4 pontos adicionais de dano com seu ataque, mas novamente, você pode escolher, em vez disso, introduzir um evento dramático como derrubar seu inimigo, atordoando-o, ou receber uma ação extra. Fora de combate, um efeito maior significa que acontece algo benéfico baseado na circunstância. Por exemplo, ao escalar a parede de um penhasco, você faz a subida duas vezes mais rápido. Quando um teste concede-lhe um efeito maior, você pode escolher usar, se preferir, um efeito menor.

Em combate (e apenas em combate), se você obtiver um 17 ou 18 natural em seu teste de ataque, você adiciona 1 ou 2 pontos de dano a mais, respectivamente. Nenhum dos dois resultados têm qualquer opção de efeitos especiais — apenas o dano extra.

Obter um 1 natural é sempre ruim. Isso significa que o Mestre introduz uma nova complicação no encontro.

ALCANCE E VELOCIDADE

Distância é simplificada em três categorias: imediata, curta e longa.

DISTÂNCIA IMEDIATA de um personagem é o que está na área adjacente ou a apenas alguns passos. Se um personagem estiver em uma sala pequena, tudo na sala estará dentro da distância imediata. A distância imediata é de, no máximo, 3 metros.

GLOSSÁRIO

Mestre: O jogador que não interpreta um personagem, mas, em vez disso, orienta o fluxo da história (e interpreta todos os PNJs).

Personagem Não Jogável (PNJ): Personagens interpretados pelo Mestre. Pense neles como os personagens menores na história, ou os vilões ou os oponentes. Estão inclusos qualquer tipo de criatura e também de pessoas.

Equipe: Um grupo de personagens de jogador (e talvez alguns PNJs aliados).

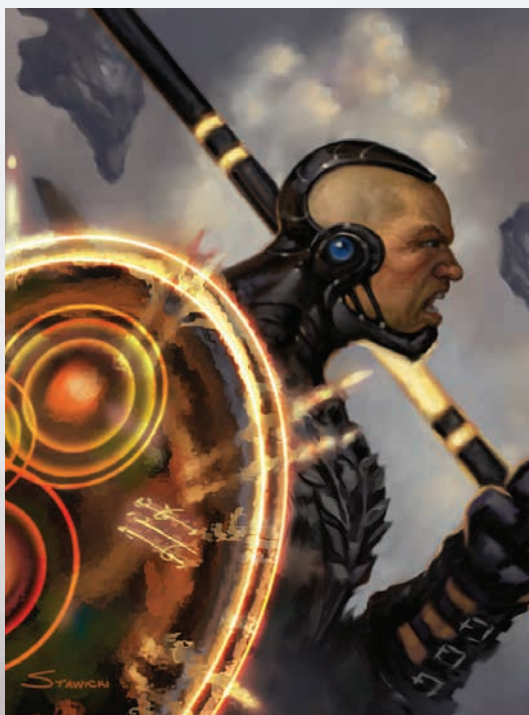
Personagem de Jogador (PJ): Um personagem interpretado por um jogador que não é o Mestre. Pense neles como os personagens principais na história.

Jogador: Os jogadores que interpretam personagens no jogo.

Sessão: Uma única experiência de jogo. Normalmente dura algumas horas. Algumas vezes uma aventura pode ser levada a cabo em uma sessão. Com maior frequência, uma aventura se desenrola por múltiplas sessões.

Aventura: Uma única parte da campanha, com um começo e um fim. Geralmente definida no começo por algum objetivo colocado diante dos PJs e que no final será ou não alcançado por eles.

Campanha: É uma série de sessões ligadas a uma história abrangente (ou histórias conectadas) com os mesmos personagens. Geralmente, mas nem sempre, uma campanha inclui várias aventuras.

Personagem: Qualquer coisa que possa atuar no jogo. Embora inclua PJs e PNJs humanos, tecnicamente também inclui criaturas, alienígenas, mutantes, autômatos, plantas animadas e assim por diante. A palavra "criatura" geralmente é um sinônimo.

Para mais informação sobre testes especiais e como eles afetam o combate e outras interações, veja a página 88

Distância, página 89

As pessoas do Nono Mundo têm unidades de medidas muito diferentes das nossas. Quando as convertemos para as unidades métricas padrão, usamos aproximações no lugar de conversões precisas para facilitar o uso.

Nano, página 32
Massacre, página 35

Cifra, página 278

Abhumano, página 13

Pontos de experiência, página 108
Intromissão do Mestre, página 88

Um d6 é usado com mais frequência para testes de recuperação (página 94) e para determinar os efeitos dos dispositivos numenera (Parte 6, página 275).

DISTÂNCIA CURTA é qualquer coisa maior que a distância imediata, mas menor que, aproximadamente, 15 metros.

DISTÂNCIA LONGA é qualquer coisa maior que a distância curta, mas menor que, aproximadamente, 30 metros. (Além desse alcance, as distâncias são sempre especificadas — 150 metros, 1,6 km e assim por diante).

A ideia é que não seja necessário medir distâncias precisas. A distância imediata está logo ali, praticamente ao lado do personagem. A distância curta é perto. A distância longa é mais distante.

Todas as armas e habilidades especiais usam esses termos para alcances. Por exemplo, todas as armas brancas têm alcance imediato — são armas de combate corpo a corpo e você pode usá-las para atacar qualquer um que esteja à distância imediata. Uma faca de arremesso (e a maioria das outras armas de arremesso) tem alcance curto. Um arco tem alcance longo. A habilidade Massacre de um nano também tem alcance curto.

Em Numenera, os jogadores fazem todos os testes com os dados. Se um personagem ataca uma criatura, o jogador faz um teste de ataque. Se uma criatura ataca um personagem, o jogador faz um teste de defesa

Um personagem pode se movimentar por uma distância imediata como parte de outra ação. Em outras palavras, ele pode dar alguns passos até o painel de controle e ativar um interruptor. Ele pode fazer uma investida por uma sala pequena para atacar um inimigo. Ele pode abrir uma porta e entrar por ela.

Um personagem pode se mover por uma distância curta como sua ação completa para um turno. Ele também pode se mover por uma distância longa como sua ação completa, mas talvez o jogador tenha de fazer um teste para ver se o personagem escorrega, dá um passo em falso ou tropeça como resultado de mover-se para longe tão rápido.

Por exemplo, se os PJs estão lutando contra um grupo de abhumanos, qualquer personagem provavelmente pode atacar qualquer abhumano na batalha generalizada — todos estão dentro do alcance imediato. Posições exatas não são importantes. De qualquer jeito, as criaturas em uma luta estão sempre andando, se movendo e dando empurrões. Entretanto, se um abhumano ficar para trás para usar sua besta, um personagem pode ter que usar sua ação completa para se mover a distância curta necessária para atacar este inimigo. Não importa se o abhumano estiver a 6 m ou 12 m de distância — é simplesmente considerado como distância curta. Importa se ele estiver a mais de 15 m de distância porque esta distância necessitaria de um movimento longo.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Pontos de experiência (XP) são recompensas dadas aos jogadores quando o Mestre se intromete na história (isso se chama Intromissão do Mestre) com um desafio novo e inesperado. Por exemplo, no meio do combate, o Mestre pode informar ao jogador que ele deixou cair sua arma. Entretanto, para se intrometer dessa maneira, o Mestre deve recompensar o jogador com 2 XP. O jogador recompensado, por sua vez, deve dar imediatamente um desses XP para outro jogador e justificar o presente (talvez porque o outro jogador teve uma boa ideia, contou uma piada engraçada, realizou uma ação que salvou uma vida e assim por diante).

Alternativamente, o jogador pode recusar a intromissão do Mestre. Se assim o fizer, não recebe os 2 XP do Mestre e deve também usar 1 XP que já tenha. Se o jogador não tiver XP para usar, não pode recusar a intromissão.

O Mestre pode também dar XP aos jogadores entre as sessões como recompensa por recuperar artefatos interessantes ou fazer descobertas durante uma aventura. Você não recebe XP por matar inimigos ou superar desafios padrão no curso do jogo. A descoberta é a alma de Numenera.

Pontos de experiência são usados principalmente para o avanço do personagem (para detalhes, veja o Capítulo 3: Criando Seu Personagem, página 20), mas um jogador também pode usar 1 XP para refazer qualquer teste e escolher o melhor dos dois testes.

CIFRAS

Conforme explicado no Capítulo 1: Bem-Vindo ao Nono Mundo, cifras são um tipo de numenera que têm um uso menor único. Um personagem pode portar cifras e usá-las durante o jogo. Você não pode carregar muitas cifras ao mesmo tempo porque um grande número desses estranhos itens emite radiação ou químicas perigosas que não se misturam bem. Reunir cifras no mesmo lugar é extremamente nocivo.

Os personagens encontrarão novas cifras frequentemente no curso do jogo, portanto os jogadores não devem hesitar em usar as habilidades das cifras. Devido às cifras serem sempre diferentes, os personagens sempre terão novos poderes especiais para testar.

Existem dois tipos de cifras: *anoéticas e ocultistas*.

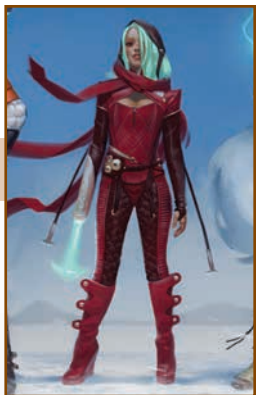
CIFRAS ANOÉTICAS são simples de usar: uma pílula para engolir, um pequeno dispositivo portátil com um interruptor para acionar ou uma bomba para lançar.

CIFRAS OCULTISTAS são mais complexas e mais perigosas, mas geralmente têm efeitos melhores e mais interessantes. Uma cifra ocultista conta como duas cifras para o propósito de determinar quantas você pode carregar ao mesmo tempo.

OUTROS DADOS

Em adição ao d20, você vai precisar de um d6 (um dado de seis faces). Raramente, você precisará fazer um teste para conseguir um número de 1 a 100 (geralmente chamado de fazer teste com o d100 ou d%), que você pode fazer lançando um d20 duas vezes, usando o último dígito do primeiro teste como a "dezena" e o último dígito do segundo teste como a "unidade". Por exemplo, obter um 17 e um 9 resulta em um 79, obter um 3 e um 18 resulta em um 38 e obter um 20 e um 10 resulta em um 00 (também conhecido como 100). Se você tiver um d10 (um dado de dez faces), pode usá-lo para determinar os números entre 1 e 100 em vez do d20.

PARTE 2:

PERSONAGENS

CRIANDO SEU PERSONAGEM

Esta seção explica como criar personagens para jogar um jogo de Numenera. Isso envolve uma série de decisões que definirão seu personagem, portanto, quanto mais você compreende com que tipo de personagem quer jogar, mais fácil será a criação de personagem. O processo envolve entender os valores das três estatísticas de jogo e escolher três aspectos que determinam as capacidades do seu personagem.

ESTATÍSTICA DE PERSONAGEM

Cada personagem de jogador tem três características definidoras que são, geralmente, chamadas de “estatísticas”. Essas estatísticas são Potência, Velocidade e Intelecto. São categorias amplas que cobrem muitos aspectos diferentes, mas relacionados, de um personagem.

Potência pode ser entendida como Potência/Vitalidade por reger o quão forte você é e quanto castigo físico você pode aguentar.

POTÊNCIA: Potência define o quão forte e durável seu personagem é. Os conceitos de força, resistência, constituição, solidez e proeza física estão todos incorporados dentro dessa única estatística. Potência não é relativa a tamanho; pelo contrário, é uma medida absoluta. Um elefante tem mais Potência que o mais poderoso tigre, que tem mais Potência do que o mais poderoso rato, que tem mais Potência do que a mais poderosa aranha.

Potência rege ações desde forçar portas a abrir passando por caminhar por dias sem comida até resistir a doenças. É também o principal meio de determinar o quanto de dano seu personagem pode suportar em uma situação perigosa. Personagens físicos, personagens resistentes e personagens interessados em combate devem focar em Potência.

Velocidade pode ser entendida como Velocidade/Agilidade por reger sua rapidez e reflexos globais.

VELOCIDADE: Velocidade descreve o quão rápido e fisicamente coordenado seu personagem é. A estatística incorpora rapidez, movimento, destreza e reflexos. Velocidade rege ações divergentes tais como esquivar de ataques, esgueirar-se silenciosamente e jogar uma bola com precisão. Ela ajuda a determinar se você pode se mover a uma distância maior em seu turno. Personagens ágeis, rápidos ou sorrateiros irão querer boas estatísticas de Velocidade, assim como aqueles interessados em combate a distância.

Intelecto pode ser entendido como Intelecto/Personalidade por reger tanto sua inteligência quanto seu carisma.

INTELECTO: Essa estatística determina o quão esperto, erudito e simpático seu personagem é. Ela inclui inteligência, sabedoria, carisma, educação, raciocínio, sagacidade, força de vontade e charme. Intelecto rege resolução de quebra-cabeças, lembrar-se de fatos, contar mentiras convincentes e usar poderes mentais. Personagens interessados em se comunicar efetivamente, ser eruditos cultos e manejar a numenera devem enfatizar sua estatística Intelecto.

RESERVA, MARGEM E ESFORÇO

Cada uma dessas estatísticas tem dois componentes: sua Reserva e sua Margem. Sua Reserva representa sua habilidade pura e inata, e sua Margem representa saber usar o que você tem. Um terceiro elemento está vinculado a esse conceito: Esforço. Quando seu personagem realmente precisa realizar uma tarefa, você emprega Esforço.

Reserva

Sua Reserva é a medida mais básica de uma estatística. Comparar a Reserva de duas criaturas dará uma noção geral de qual criatura é superior nessa estatística. Por exemplo, um personagem que tem uma Reserva de Potência de 16 é mais forte (em um sentido básico) que um personagem que tem uma Reserva de Potência de 12. A maioria dos personagens começa com uma Reserva de 9 a 12 na maioria das estatísticas — essa é a faixa média.

Quando seu personagem é ferido, adoece ou é atacado, você temporariamente perde pontos de uma das suas Reservas de estatística. A natureza do ataque determina qual Reserva perde pontos. Por exemplo, o dano físico de uma espada reduz sua Reserva de Potência, um veneno que o torna desajeitado reduz sua Reserva de Velocidade e uma rajada psiônica reduz sua Reserva de Intelecto. Você também pode usar pontos de uma das suas Reservas de estatística para diminuir a dificuldade de uma tarefa (veja Esforço, na próxima página). Você pode descansar para recuperar os pontos de uma Reserva de estatística perdidos (veja Recuperando Pontos em uma Reserva, página 94), e algumas habilidades especiais ou numenera podem permitir que você recupere pontos perdidos rapidamente.

Margem

Embora sua Reserva seja a medida básica de uma estatística, sua Margem também é importante. Quando alguma coisa exigir que você use pontos de uma Reserva de estatística, sua Margem para essa

estatística reduz o custo. Ela também reduz o custo de empregar Esforço em um teste.

Por exemplo, digamos que você tenha uma habilidade de rajada mental e que ativá-la custe 1 ponto da sua Reserva de Intelecto. Subtraia sua Margem de Intelecto do custo de ativação e o resultado será a quantidade de pontos que você deve gastar para usar a rajada mental. Se usar sua Margem reduzir o custo para 0, você poderá usar a habilidade de graça.

Sua Margem pode ser diferente para cada estatística. Por exemplo, você pode ter uma Margem de Potência de 1, uma Margem de Velocidade de 1 e uma Margem de Intelecto de 0. Você sempre terá uma Margem de pelo menos 1 em uma estatística. Sua Margem em uma estatística reduz o custo ao usar pontos dessa Reserva de estatística, mas não das outras Reservas. Sua Margem de Potência reduz o custo de usar pontos da sua Reserva de Potência, mas não afeta sua Reserva de Velocidade ou Reserva de Intelecto. Quando uma Margem de estatística chegar a 3, você poderá empregar um nível de Esforço de graça.

Um personagem que tenha uma Reserva de Potência baixa, mas uma Margem de Potência alta tem o potencial de realizar ações de Potência consistentemente melhor que um personagem que tenha uma Margem de Potência de 0. A Margem alta o deixará reduzir o custo de usar pontos da Reserva, o que significa que ele terá mais pontos disponíveis para gastar ao empregar Esforço.

Esforço

Quando seu personagem realmente precisar realizar uma tarefa, você poderá empregar Esforço. Para um personagem inicial, empregar Esforço requer o uso de 3 pontos da Reserva de estatística apropriada à ação. Assim, se seu personagem tentar se esquivar de um ataque (um teste de Velocidade) e quiser aumentar a chance de sucesso, você poderá empregar Esforço ao usar 3 pontos de sua Reserva de Velocidade. Esforço diminui a dificuldade da tarefa em um passo. Isso se chama empregar um nível de Esforço.

Você não precisa empregar Esforço se não quiser. Se você escolher empregar Esforço em uma tarefa, você deverá fazer isso antes de fazer o teste — você não pode fazer o teste primeiro e depois decidir empregar Esforço se obtiver um resultado ruim.

Empregar mais Esforço pode diminuir ainda mais a dificuldade de uma tarefa: cada nível adicional de Esforço reduz a dificuldade em outro passo. Empregar um nível de Esforço diminui a dificuldade em um passo, empregar dois níveis diminui a dificuldade em dois passos e assim por diante. Entretanto, cada nível de Esforço após o primeiro custa apenas 2 pontos da Reserva de estatística em vez de 3. Logo, empregar dois níveis de Esforço custa 5 pontos (3 para o primeiro nível mais 2 para o segundo nível), empregar três níveis custa 7 pontos (3 mais 2 mais 2) e assim por diante.

Todo personagem começa o jogo no primeiro grau. Grau é uma medida de poder, resistência e habilidade. Personagens podem avançar até o sexto grau.

Suas Reservas de estatística, bem como seu Esforço e Margem, são determinados pelo seu tipo de personagem, descritor e foco que você escolher. Dentro dessas diretrizes, contudo, você tem muita flexibilidade em como você desenvolve seu personagem.

ATACANDO
Quando estiver empregando Esforço em ataques corpo a corpo, você tem a opção de usar pontos tanto da sua Reserva de Potência quanto da sua Reserva de Velocidade. Quando estiver fazendo ataques a distância, você só pode usar pontos da sua Reserva de Velocidade. Isso reflete o fato de que, no corpo a corpo, você às vezes usa força bruta e às vezes usa sutileza, mas ataques a distância são sempre sobre mira meticulosa.

Para informação sobre tipos adicionais de dano, veja Marcador de Dano, página 93, e Dano Especial, página 94.

Cão capenga, página 235

Lampejo, página 37

Todo personagem tem uma pontuação de Esforço que indica o valor máximo de níveis de Esforço que pode ser empregado em um teste. Um personagem iniciante (primeiro grau) tem um Esforço de 1, o que significa que pode empregar apenas um nível de Esforço em um teste. Um personagem mais experiente tem uma pontuação de Esforço maior e pode empregar mais níveis de Esforço em um teste. Por exemplo, um personagem que tem um Esforço de 3 pode empregar até três níveis de Esforço para reduzir a dificuldade de uma tarefa.

Quando você empregar Esforço, subtraia sua Margem relevante do custo total para empregar Esforço. Por exemplo, digamos que precise fazer um teste de Velocidade. Para aumentar sua chance de sucesso, você decide empregar um nível de Esforço que reduzirá a dificuldade da tarefa em um passo. Normalmente, isso custaria 3 pontos da sua Reserva de Velocidade. Porém, você tem uma Margem de Velocidade de 2, portanto, você a subtrai do custo. Assim, empregar Esforço no teste custa apenas 1 ponto da sua Reserva de Velocidade.

E se você empregasse dois níveis de Esforço no teste de Velocidade em vez de um só? Isso reduziria a dificuldade da tarefa em dois passos. Normalmente, isso custaria 5 pontos da sua Reserva de Velocidade, mas após subtrair sua Margem de Velocidade de 2, isso custa apenas 3 pontos.

Quando uma Margem de estatística chegar a 3, você poderá empregar um nível de Esforço de graça. Por exemplo, se você tiver uma Margem de Velocidade de 3 e empregar um nível de Esforço em um teste de Velocidade, isto custará 0 pontos da sua Reserva de Velocidade. (Normalmente, empregar um nível de Esforço custaria 3 pontos, mas você subtrai sua Margem de Velocidade deste custo, reduzindo-o a 0).

Perícias e outras vantagens também diminuem a dificuldade de uma tarefa e você pode usá-los em conjunto com Esforço. Além disso, seu personagem pode ter habilidades ou equipamentos especiais que lhe permitem empregar Esforço para realizar um efeito especial tal como derrubar um inimigo com um ataque ou afetar diversos alvos com um poder que normalmente afeta apenas um.

Esforço e Dano

Em vez de empregar Esforço para reduzir a dificuldade do seu ataque, você pode empregar Esforço para aumentar a quantidade de dano que você inflige com um ataque. Para cada nível de Esforço que emprega dessa forma você inflige 3 pontos adicionais de dano. Isso funciona para qualquer tipo de ataque que inflija dano, seja com uma espada, uma besta, uma rajada mental ou qualquer outra coisa.

Quando empregar Esforço para aumentar o dano de um ataque em área, tal como a explosão criada pela habilidade Lampejo de nano, você infligirá 2 pontos adicionais de dano no lugar de 3 pontos. Entretanto, os pontos adicionais serão distribuídos para todos os alvos na área. Além disso, mesmo se um ou mais alvos na área resistirem ao ataque, você ainda infligirá 1 ponto de dano a eles.

Usos Múltiplos de Esforço e Margem

Se seu Esforço é igual ou maior que 2, você poderá empregar Esforço a aspectos múltiplos de uma única ação. Por exemplo, se você atacar, pode empregar Esforço em seu teste de ataque e empregar Esforço para aumentar o dano.

A quantidade total de Esforço que você emprega não pode ser maior que sua pontuação de Esforço. Por exemplo, se seu Esforço é 2, você pode empregar até dois níveis de Esforço. Você poderia empregar um nível em um teste de ataque e um nível para seu dano, dois níveis para o ataque e nenhum nível para o dano ou nenhum nível para o ataque e dois níveis para o dano.

Você pode usar a Margem para uma estatística em particular apenas uma vez por ação. Por exemplo, se empregar Esforço em um teste de ataque de Potência e em seu dano, você pode usar sua Margem de Potência para reduzir o custo de um desses usos de Esforço, não de ambos. Se você usa 1 ponto de Intelecto para ativar sua rajada mental e um nível de Esforço para diminuir a dificuldade do teste de ataque, você pode usar sua Margem de Intelecto para reduzir o custo de uma dessas coisas, não de ambas.

EXEMPLOS DE ESTATÍSTICA

Um personagem iniciante está enfrentando uma criatura chamada cão capenga. Ele crava sua lança no cão capenga, que é uma criatura nível 2 e, portanto, seu número-alvo é igual a 6. O personagem está no topo de um pedregulho e golpeia a besta de cima para baixo, e o Mestre decide que essa tática útil é um recurso que diminui a dificuldade em um passo (para dificuldade 1). Isso diminui o número-alvo para 3. Atacar com uma lança é uma ação de Potência; o personagem tem uma Reserva de Potência de 11 e uma Margem de Potência de 0. Antes de fazer o teste, ele decide empregar um nível de Esforço para diminuir a dificuldade do ataque. Isso custa 3 pontos de sua Reserva de Potência, reduzindo a Reserva para 8. Mas parecem ser pontos bem usados. Empregar o Esforço diminui a dificuldade de 1 para 0, portanto, nenhum teste será necessário — o ataque é automaticamente bem sucedido.

Outro personagem está tentando convencer um guarda a deixá-lo entrar em um gabinete para falar com um nobre influente. O Mestre decide que essa é uma ação de Intelecto. O personagem é de

terceiro grau e tem um Esforço de 3, uma Reserva de Intelecto de 13 e uma Margem de Intelecto de 1. Antes de fazer o teste, ele deve decidir se emprega Esforço. Ele pode escolher empregar um, dois ou três níveis de Esforço ou, então, não empregar nenhum. Essa ação é importante para ele, portanto ele decide empregar dois níveis de Esforço, diminuindo a dificuldade em dois passos. Graças à sua Margem de Intelecto, empregar o Esforço custa apenas 4 pontos de sua Reserva de Intelecto (3 pontos para o primeiro nível de Esforço mais 2 pontos para o segundo nível, menos 1 ponto por sua Margem). Usar esses pontos reduz sua Reserva de Intelecto para 9. O Mestre decide que convencer o guarda é uma tarefa com dificuldade 3 (exigente) com um número-alvo igual a 9; empregar dois níveis de Esforço reduz a dificuldade para 1 (simples) e o número-alvo para 3. O jogador lança um d20 e obtém um 8. Por conta do resultado ser ao menos igual ao número-alvo da tarefa, ele obtém sucesso. Entretanto, se ele não tivesse empregado Esforço, teria falhado porque seu teste (8) seria menor do que o número-alvo (9) original da tarefa.

GRAUS DE PERSONAGEM E BENEFÍCIOS

Todo personagem começa o jogo no primeiro grau. Grau é uma medida de poder, resistência e habilidade. Personagens podem avançar até o sexto grau. Conforme seu personagem avança para graus mais altos, você recebe mais habilidades, aumenta seu Esforço e pode melhorar a Margem das estatísticas ou aumentar uma estatística. Em linhas gerais, mesmo personagens de primeiro grau já são bastante competentes. Pode-se assumir que eles já têm certa experiência. Isso não é uma progressão "do zero a herói", mas sobretudo um caso de pessoas competentes refinando e aperfeiçoando suas capacidades e conhecimento. Avançar para graus mais altos não é realmente o "objetivo" de personagens de Numenera, mas acima de tudo uma representação de como os personagens progridem em uma história.

Para progredir para o próximo grau, personagens ganham pontos de experiência (XP) por embarcar em aventuras e descobrir coisas novas — o Nono Mundo é sobre descobrir o passado e o que isso significa para o futuro. Pontos de experiência têm muitos usos, e um dos usos é adquirir benefícios para personagens. Após seu personagem adquirir quatro benefícios de personagem, ele avança para o próximo grau. Cada benefício custa 4 XP e você pode adquiri-los em qualquer ordem, mas você deve adquirir um benefício de cada tipo (depois que você avança para o próximo grau) antes que possa adquirir o mesmo benefício novamente. Os quatro benefícios de personagem são os seguintes.

AUMENTAR CAPACIDADES: Você recebe 4 pontos para adicionar às suas Reservas de estatística. Você pode alocar os pontos entre as Reservas da forma que quiser.

RUMO À PERFEIÇÃO: Você adiciona 1 à sua Margem de Potência, sua Margem de Velocidade ou sua Margem de Intelecto (à sua escolha).

ESFORÇO EXTRA: Sua pontuação em Esforço aumenta em 1.

PERÍCIAS: Você se torna treinado em uma perícia de sua escolha, exceto de ataques ou defesa. Conforme descrito no Capítulo 8: Regras do Jogo (página 84), um personagem treinado em uma perícia trata a dificuldade de uma tarefa relacionada como um passo abaixo do normal. A perícia que você escolhe para

Perícias é uma ampla categoria de coisas que seu personagem pode aprender e realizar. Para uma amostra de perícias, veja a nota Perícias na página 25.

esse benefício poderá ser qualquer coisa que você desejar, tal como escalar, saltar, persuadir ou se esgueirar. Você também pode escolher ser erudito em certa área da tradição, tal como história ou geologia. Você pode até mesmo escolher uma perícia baseada nas habilidades especiais do seu personagem. Por exemplo, se seu personagem puder fazer um teste de Intelecto para acertar o inimigo com uma rajada de força mental, você poderá se tornar treinado no uso desta habilidade, tratando sua dificuldade como um passo abaixo do normal. Se você escolher uma perícia em que você já seja treinado, você se tornará especializado nesta perícia, reduzindo a dificuldade das tarefas relacionadas em dois passos em vez de um.

"Eu sou um [coloque um substantivo aqui] [coloque um adjetivo aqui] que [coloque um verbo aqui]."

Os jogadores também podem usar 4 XP para adquirir outras opções especiais no lugar de receber uma nova perícia. Selecionar qualquer uma dessas opções conta como o benefício de perícia necessário para avançar para o próximo grau. As opções especiais são as seguintes:

- Reduzir o custo para usar armadura. Essa opção diminui o custo da Potência em 1 e diminui a redução de Velocidade em 1.
- Adicionar 2 a seus testes de recuperação.
- Se você é um glaive, selecionar uma nova manobra de combate. A manobra deve ser do seu grau ou de um grau abaixo.
- Se você é um nano, selecionar um novo esoterismo. O esoterismo deve ser do seu grau ou de um grau abaixo.
- Se você é um jack, selecionar um novo truque de ofício. O truque deve ser do seu grau ou de um grau abaixo.

Glaive, página 26
Jack, página 40
Nano, página 32
Descritor de personagem, página 47
Foco de personagem, página 52
Manobras de combate, página 29
Esoterismos, página 35
Truques de ofício, página 42
Massacre, página 35

DESCRITOR, TIPO E FOCO DE PERSONAGEM

Para criar seu personagem, você constrói uma simples oração que o descreva. A oração assume esta forma: "Eu sou um [coloque um substantivo aqui] [coloque um adjetivo aqui] que [coloque um verbo aqui]."

Assim: "Eu sou um *substantivo adjetivo* que *verbo*." Por exemplo, você pode dizer "Eu sou um glaive Rústico que Controla Bestas" ou "Eu sou um nano Encantador que Manipula a Matéria com a Mente".

Nessa sentença, o *substantivo* é chamado de seu tipo de personagem.

O adjetivo é seu *descritor.*

O *verbo* é seu foco.

Como o tipo de personagem surge no começo da sentença, é por onde começaremos essa discussão. (Como em uma sentença, o substantivo estabelece o alicerce.)

O tipo de personagem é o cerne do seu personagem. Em alguns jogos de RPG, pode ser chamado de sua classe de personagem. Seu tipo ajuda a determinar o lugar do seu personagem no mundo e seu relacionamento com outras pessoas no cenário. É o substantivo da sentença "Eu sou um *substantivo adjetivo* que *verbo*".

Você pode escolher entre três tipos de personagens: glaive, jack e nano.

Descritor define o seu personagem — é o que dá sabor a tudo o que você faz. Seu descritor encaixa seu personagem na situação (a primeira aventura, a que começa a campanha) e ajuda a fornecer motivação. É o adjetivo da sentença "Eu sou um *substantivo adjetivo* que *verbo*".

Você pode escolher entre doze descritores de personagem.

Foco é o que seu personagem faz de melhor. Foco dá especificidade ao seu personagem e fornece novas habilidades interessantes que podem vir a calhar. Seu foco também o ajuda a compreender como você se relaciona com outros personagens de jogador no seu grupo. É o verbo da sentença "Eu sou um *substantivo adjetivo* que *verbo*".

Existem muitos focos de personagem para se escolher.

HABILIDADES ESPECIAIS

Os tipos e focos de personagem garantem habilidades especiais aos PJs a cada novo grau. Usar essas habilidades geralmente custa pontos de suas Reservas de estatística; o custo é listado entre parênteses após o nome da habilidade. Sua Margem na estatística apropriada pode reduzir o custo da habilidade, mas lembre-se que você pode empregar Esforço somente uma vez por ação. Por exemplo, digamos que um nano com uma Margem de Intelecto igual a 2 quer usar sua habilidade Massacre para criar um raio de força, o que custa 1 ponto de Intelecto. Ele também quer aumentar o dano do ataque usando um nível de Esforço, o que custa 3 pontos de Intelecto. O custo total para sua ação é de 2 pontos da sua Reserva de Intelecto (1 ponto pelo raio de força mais 3 pontos pelo uso de Esforço menos 2 pontos de sua Margem).

Às vezes, o custo em pontos de uma habilidade tem um sinal de + após o número. Por exemplo, o custo pode ser dado como "2+ pontos de Intelecto". Isso significa que você pode usar mais pontos ou empregar mais níveis de Esforço para aumentar ainda mais a habilidade.

Muitas habilidades especiais garantem a um personagem a opção de realizar uma ação que ele não conseguiria fazer normalmente, como lançar raios congelantes ou atacar vários inimigos de uma vez. Usar uma dessas habilidades é uma ação por si só e o final da descrição da habilidade diz "Ação" para lembrá-lo. Ele também pode fornecer mais informação sobre quando ou como você realiza a ação.

PERÍCIAS

Às vezes seu personagem recebe treinamento em uma perícia ou tarefa específica. Por exemplo, seu foco pode significar que você é treinado em se esgueirar, em escalar e saltar ou em interações sociais. Outras vezes, seu personagem pode escolher uma perícia para se tornar treinado, e você pode escolher uma que se relacione com qualquer tarefa que você acredite poder encarar.

O jogo não tem uma lista definitiva de perícias. Entretanto, a lista a seguir apresenta algumas ideias:

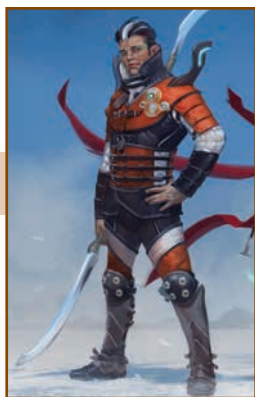
Abrir Fechaduras	Equilíbrio	Identificar
Astronomia	Escalar	Iniciativa
Biologia	Escapar	Intimidação
Botânica	Esgueirar	Metalurgia
Carpintaria	Esmagar	Nadar
Carregar	Filosofia	Numenera
Cavalgar	Furto	Percepção
Couraria	Geografia	Persuasão
Curar	Geologia	Reparos
Enganar	História	Saltar

Você pode escolher uma perícia que incorpore mais que uma dessas áreas (interagir pode incluir enganar, intimidar e persuadir) ou que seja uma versão mais específica de outra (ocultar pode ser esgueirar quando você não estiver se movendo). Você também pode torná-las perícias profissionais mais gerais, tais como padeiro, marinheiro ou lenhador. Se você quiser escolher uma perícia que não esteja nessa lista, provavelmente é melhor perguntar primeiro ao Mestre, mas em geral, o aspecto mais importante é escolher perícias que sejam apropriadas ao seu personagem.

Lembre-se que, se você receber uma perícia em que você já seja treinado, você se tornará especializado nessa perícia. Devido às descrições de perícias poderem ser nebulosas, determinar se você é treinado ou especializado pode exigir alguma reflexão. Por exemplo, se você for treinado em mentir e depois receber uma habilidade que garanta a você perícia em todas as interações sociais, você se torna especializado em mentir e treinado em todos os outros tipos de interações. Ser treinado três vezes em uma perícia não é melhor do que ser treinado duas vezes (em outras palavras, especializado é o melhor que se pode obter).

Apenas as perícias recebidas através de habilidades do tipo de personagem, tais como as manobras de combate que focam habilidades de glaive ou outros casos raros lhe permitem se tornar perito em tarefas de ataque ou defesa.

Se você receber uma habilidade especial através do seu tipo, seu foco ou algum outro aspecto do seu personagem, você poderá escolhê-lo no lugar de uma perícia e se tornar treinado ou especializado nesta habilidade. Por exemplo, se você tiver uma rajada mental, quando for a hora de escolher uma perícia em que se tornar treinado, você poderá selecionar sua rajada mental como sua perícia. Isto reduziria a dificuldade toda vez que você a usasse. Cada habilidade que você tem conta como uma perícia separada para esse propósito. Você não pode selecionar "todos os poderes mentais" ou "todos os esoterismos" como uma perícia e se tornar treinado ou especializado em uma categoria tão ampla.

Algumas habilidades especiais permitem que você realize uma ação comum — uma que já consiga fazer — de um modo diferente. Por exemplo, uma habilidade pode deixar que você use uma armadura pesada, reduzir a dificuldade de testes de defesa de Velocidade ou adicionar 2 pontos de dano de fogo ao dano da sua arma. Essas habilidades são chamadas de facilitadores. Usar uma dessas habilidades não é considerado uma ação. Facilitadores funcionam tanto constantemente (tal como ser capaz de usar armadura pesada, o que não é uma ação) quanto ocorrem como parte de outra ação (tal como adicionar dano de fogo ao dano da sua arma, o que ocorre como parte da sua ação de ataque). Se uma habilidade especial for um facilitador, ao final da descrição da habilidade haverá a palavra "Facilitador" para lembrá-lo.

TIPO DE PERSONAGEM

Em alguns jogos de RPG, tipo de personagem pode ser chamado de sua classe de personagem.

Tipo de personagem é o cerne do seu personagem. Seu tipo ajuda a determinar o lugar do seu personagem no mundo e seu relacionamento com outras pessoas no cenário. É o substantivo da sentença "Eu sou um *substantivo adjetivo* que *verbo*".

Você pode escolher entre três tipos de personagens: glaive, nano e jack.

GLAIVE

Glaives são os guerreiros de elite do Nono Mundo que usam armas e armaduras para enfrentar seus inimigos. Caçadores, guardiões e soldados podem ser glaives. Às vezes batedores, senhores da guerra, bandidos e até mesmo atletas são glaives. "Glaive" é uma gíria comum usada em quase toda parte no Baluarte e no Além para qualquer pessoa habilidosa com armas ou com uma arte marcial, mas na verdade, isso se aplica somente aos melhores entre os melhores. Glaives são guerreiros que dominam habilidades bem superiores às de uma pessoa comum com uma espada.

O Baluarte, página 136
O Além, página 174

A maioria dos glaives é forte — usando as armaduras e armas mais pesadas disponíveis e tendo uma Potência alta — ou rápida, insistindo em armas e armaduras leves e tendo uma Velocidade alta. Alguns poucos tentam fazer uso tanto de Potência quanto de Velocidade e ficam em algum ponto do meio termo. Glaives também usam armas de ataque a distância tais como arcos ou dardos. Alguns não confiam em armas de modo algum, preferindo usar seus corpos em combate mano a mano — socando, chutando, agarrando, arremessando e assim por diante.

A numenera, página 275
Potência, página 20
Velocidade, página 20

Glaives na Sociedade: Na maioria das cidades e das vilas as pessoas têm grande respeito pelos glaives. Embora um glaive possa muito provavelmente ser tanto um brutamontes quanto um nobre guerreiro, aqueles que ajudam a proteger outros seres humanos dos perigos do Nono Mundo são sempre tratados com respeito. Não há vergonha em ser pago por fazer uso de perícias pessoais, portanto, ser uma lâmina de aluguel é uma profissão perfeitamente aceitável. Restrições a portar armas abertamente são raras e a maioria dos glaives exibe as ferramentas de seu ofício com orgulho.

Não é de se admirar que glaives geralmente se entendam melhor com outros glaives ou ao menos com soldados, guardas ou companheiros de armas similares. Nanos, eruditos e pessoas que não são extremamente físicas são menos prováveis de se misturar bem com glaives, mas, obviamente, nem todo glaive é igual. Eles focam em seus corpos, mas isso não significa que não valorizem também as atividades mais mentais. Um glaive não precisa seguir o estereótipo do valentão estúpido com uma espada ou um machado.

RESERVAS DE ESTATÍSTICA DE GLAIVE

Estatística	Valor Inicial de Reserva
Potência	11
Velocidade	10
Intelecto	7

Você recebe 6 pontos adicionais para dividir entre suas Reservas de estatística como desejar.

Glaives no Grupo: Em um grupo de exploradores, glaives normalmente assumem a liderança. Eles geralmente são os mais fisicamente capazes, os mais duráveis e os mais preparados para enfrentar o perigo de frente. Às vezes eles são protetores de seus companheiros, outras vezes, estão mais interessados em si mesmos. De qualquer forma, o lugar de um glaive é geralmente no meio da contenda.

Glaives e a Numenera: Quando o assunto é a numenera, a maioria dos glaives se interessa por armas, armaduras ou dispositivos que os ajudem em combate. Os antigos produziram todo tipo de substâncias incrivelmente duráveis, muitas das quais podem ser transformadas em armaduras que são mais leves e que protegem mais que aço. Às vezes, os glaives podem buscar por uma armadura completa composta por esses materiais avançados, mas é mais comum encontrarem os materiais e pedirem para um artesão ou ferreiro para fazer a armadura. Claro, o problema é: uma substância que é difícil de danificar também é difícil de se trabalhar.

Variados como podem ser os materiais de armadura, o armamento numenera é infinitamente mais diversificado. Esses itens incluem armas brancas que dão choque, atordoam ou queimam qualquer coisa que tocam e armas de ataque a distância que atiram projéteis com uma potência incrível ou causam explosões de energias estranhas. Há também bombas, campos de energia nociva, gases venenosos e

armamentos ainda mais estranhos, mas alguns glaives acham que tais objetos complexos são melhores nas mãos de um nano. Entretanto, a manobrabilidade é tão importante quanto o ataque ou a defesa, então um item que permita a um glaive se mover rapidamente ou negar a gravidade é um grande prêmio.

Quanto às cifras, glaives preferem objetos que estimulem ou restaurem fisicamente, tais como injeções de produtos químicos que melhorem o tempo de reação ou pílulas com dispositivos microscópicos de reparo que curem ferimentos e restaurem o tecido muscular fatigado. Eles apelidam de "estímulo" qualquer cifra que melhore sua força, vigor, reflexos ou outros aspectos físicos, enquanto uma que repare danos ou alivie a fadiga é chamada de "gostosura".

Glaives Avançados: Conforme progridem, os glaives se tornam combatentes melhores, geralmente abatendo múltiplos inimigos com um único golpe. Eles recebem tipos especiais de ataques e aprendem a usar armaduras com mais eficiência para tirar o máximo de proveito da proteção que elas oferecem.

ANTECEDENTE DE GLAIVE

Os glaives não são meros bandidos ou guardas de povoado. Eles se sobressaem entre soldados e arruaceiros comuns. Algo em seu antecedente — seja um treinamento intensivo, características inatas ou modificações biomecânicas — o tornou melhor do que os outros ao seu redor. Escolha uma dessas três opções (descritas a seguir) como a fonte de suas perícias, força, reflexos e vigor. Ela fornecerá a base de seu antecedente e lhe dará uma ideia de como você poderá melhorar. O Mestre poderá usar essa informação para desenvolver aventuras e buscas que serão específicas para seu personagem e que contribuem para seu avanço.

Treinamento Intensivo

Você é forte, rápido ou ambos, mas o que realmente o separa da multidão é seu treinamento. Talvez você tenha subido ao pico mais alto da Riage Negra ou procurado pelos mais profundos esgotos sob Qi para encontrar professores que poderiam lhe mostrar como se mover, lutar e resistir além dos limites humanos normais. Você conhece mil formas de matar um inimigo, a maioria delas secreta para todos, exceto para alguns poucos escolhidos. Você está a par de técnicas e estilos de combate que a maioria das pessoas no Nono Mundo nunca viu. Você aprendeu que o impossível é possível — desde que você conheça o segredo. Seu corpo é uma arma e sua arma é parte do seu corpo. Você estudou com os mestres e, agora, leva essa disciplina consigo enquanto se aventura pelo mundo.

Avanço: Você precisa treinar e praticar constantemente para aprimorar suas perícias e desenvolver novas técnicas com base no que lhe foi ensinado. Talvez você retorne aos seus mestres secretos em algum momento para treinamento adicional ou encontre novos professores ou lições que possam levá-lo para o próximo passo.

Quando você receber pontos adicionais para suas Reservas de estatística, um aumento na Margem de uma estatística ou um aumento no nível de Esforço que você possa empregar, o benefício virá como o resultado de exercícios rigorosos e desenvolvimento pessoal. Quando você receber uma nova perícia ou habilidade de glaive, será o resultado das artes marciais que você estudou.

Cifra, página 278

Riage Negra, página 177

Qi, página 148

VÍNCULOS DE GLAIVE

Lance um d20 ou escolha da lista a seguir para determinar um fato específico sobre seu antecedente que forneça um vínculo com o resto do mundo. Você também pode criar o seu próprio acontecimento.

Resultado	Antecedente
1	Você esteve nas forças armadas e tem amigos que ainda servem. Seu ex-comandante se lembra muito bem de você.
2	Você foi o guarda pessoal de um comerciante rico que o acusou de roubo. Você deixou o serviço dele em desgraça.
3	Você foi o leão-de-chácara em um bar local por um tempo e os clientes de lá se lembram de você.
4	Você treinou com um mentor altamente respeitado. Ele o tem em alta estima, mas possui muitos inimigos.
5	Você treinou em um monastério isolado muito distante. Os monges o consideram um irmão, mas você é um estranho para todos os outros.
6	Você não tem treinamento formal. Suas habilidades surgiram naturalmente (ou artificialmente).
7	Você passou um tempo nas ruas e até já esteve na prisão por um tempo.
8	Você foi recrutado para o serviço militar, mas desertou logo.
9	Você serviu como guarda-costas de um criminoso poderoso que agora deve a você a própria vida.
10	Você trabalhou como condestável. Todos conhecem você, mas as opiniões a seu respeito variam.
11	Seu irmão mais velho é um glaive infame que caiu em desonra.
12	Você serviu como guarda de caravana. Você conhece um punhado de gente em muitas cidades e povoados.
13	Sua melhor amiga é sábia e erudita. Ela é uma grande fonte de conhecimento.
14	Você e seu amigo fumam o mesmo tipo de tabaco raro e caro. Os dois se reúnem semanalmente para conversar e fumar.
15	Seu tio administra um teatro no povoado. Você conhece todos os atores e assiste a todos os espetáculos de graça.
16	Seu amigo ferreiro às vezes o convida para ajudar na forja. Entretanto, ele paga bem.
17	Seu mentor escreveu um livro sobre artes marciais. Às vezes outros guerreiros o procuram para perguntar sobre suas passagens estranhas.
18	Um homem de quem você lutou ao lado nas forças armadas é agora o prefeito de um povoado próximo.
19	Você salvou a vida de uma família quando a casa deles pegou fogo. Eles estão em dívida com você e seus vizinhos o veem como um herói.
20	Sua antiga treinadora ainda espera que você volte, afie as lâminas dela e faça a limpeza depois das aulas, mas quando você o faz, ela ocasionalmente conta boatos interessantes.

Muitas pessoas que você encontra no Nono Mundo são mutantes, esteja você ciente disso ou não. Para mais informação sobre tipos de mutações, veja a página 123.

Características Inatas

Você treinou com excelentes instrutores e tem experiência em muitas situações perigosas, mas o que faz de você diferente está entranhado, emaranhado à sua herança genética. Talvez tenha nascido em boa forma por sorte. Talvez você seja um brucutu desastrado — uma figura montanhosa que chama a atenção quando entra em uma sala. Ou talvez sua força seja mais sutil, você pode ser o descendente de uma raça fruto da bioengenharia criada (ou desenvolvida) para a perfeição. Talvez você seja um mutante com habilidades psíquicas que aumentam o seu físico, você guia e melhora seus ataques com telecinese ou usa uma mutação natural em seu cérebro para controlar a matéria em nível molecular para resistir a pancadas e infligir dano. Talvez você seja algo totalmente novo: uma aberração ou um humano tão perfeito que esteja além do humano. Você pode ser um pós-humano — o próximo passo para o verdadeiro destino do povo do Nono Mundo.

Avanço: Você tem talentos de que você está apenas vagamente ciente. Você deve praticar e experimentar para encontrar suas limitações, se tiver alguma. Em algum momento no futuro, você pode ter que procurar alguém que possa lhe ajudar a dominar suas habilidades inatas. Você nasceu com um grande poder — agora você precisa aprender como usar esse poder, mesmo que o aprendizado leve uma vida inteira.

Quando suas estatísticas melhoram é porque você está explorando mais profundamente as reservas desconhecidas dentro de você. Quando você receber uma nova habilidade de glaive, será o resultado tanto das suas características super-humanas quanto do seu estudo, prática ou conhecimento. Você pode fazer coisas que outras pessoas simplesmente não podem, não importa o quão duro elas treinem.

Modificação Biomecânica

Você pode ser um lutador, mas não é um estereótipo arcaico — esse, afinal de contas, é o Nono Mundo. Embora tenha treinado e recebido sua quota de experiência prática, você também tem a numenera ao seu lado. Alguns dos seus conhecimentos sobre técnicas de combate estão implantados em seu cérebro e espinha, ligados por cabos a seus nervos e músculos. Suas juntas têm servomotores cirurgicamente implantados. A galvanização subcutânea torna-o mais resistente do que deveria ser possível. Seu tecido muscular é aumentado com fibras artificiais.

Talvez o seu código genético tenha sido reescrito por vírus criados por engenharia ou os tecidos do seu corpo tenham sido remodelados por nanotecnologia, tornando-o uma eficiente máquina de batalha. Ou talvez você tenha sido alterado por uma ciência estranha — tratamentos radioativos de energias bizarras, compostos químicos e drogas ou aprimoramentos extradimensionais — que o tornou mais forte, mais rápido, mais resistente e mais competente em ataque e defesa do que qualquer um ao seu redor.

Seja qual for o caso, você é o resultado do conhecimento antigo que se manifestou no presente e, agora, você está moldando o futuro. Talvez suas modificações sejam óbvias e visíveis, talvez não sejam. De qualquer modo, você sabe que é mais do que meramente humano.

Avanço: Seu corpo é um projeto em andamento. De certo modo, é uma obra de arte, embora sua beleza venha não da sua aparência, mas do que ele pode fazer. Conforme você avança, deve ficar o tempo todo de olho em novas partes e sistemas que possam ser incorporados ao seu corpo, ou em novas doses de drogas e suplementos para manter suas habilidades. Você pode precisar procurar por cirurgiões, mecânicos ou especialistas em bioaprimoramentos que o elevem ao próximo nível. Talvez os Sacerdotes dos Éons possam ajudar. Talvez as partes de que você precisa possam ser encontradas apenas nas ruínas do passado ou no perigoso mercado negro de uma cidade distante. Quando suas estatísticas melhoram é porque você literalmente adicionou algo novo ao seu corpo. Quando você receber uma nova habilidade, será o resultado direto de uma mudança tangível no seu próprio ser físico.

Sacerdote dos Éons, página 271

GRAUS DE GLAIVE

Glaive de Primeiro Grau

Glaives de primeiro grau têm as seguintes habilidades:

Esforço: Seu Esforço é 1.

Lutador: Você tem uma Margem de Potência de 1, uma Margem de Velocidade de 1 e uma Margem de Intelecto de 0.

Uso de Cifra: Você pode carregar duas cifras ao mesmo tempo.

Prática em Armadura: Glaives podem usar armaduras por longos períodos de tempo sem cansar e podem contrabalançar reações lentas devido ao uso de armadura. Você pode usar qualquer tipo de armadura. Você reduz o custo da Potência por hora de uso da armadura e a redução da Reserva de Velocidade por usar armadura em 2. Facilitador.

Prática Com Todas as Armas: Você pode usar qualquer arma. Facilitador.

Perícias Físicas: Você é treinado em uma das seguintes perícias à sua escolha: equilíbrio, escalar, saltar ou nadar. Facilitador.

Equipamento Inicial: Você começa com roupas, duas armas (ou uma arma e um escudo), armadura leve ou média, um kit do explorador, duas cifras (escolhidas pelo Mestre para você), uma esquisitice (escolhida pelo Mestre para você) e 5 shins (moedas). Se você começar com uma arma de ataque a distância que requeira munição (flechas, por exemplo), você iniciará com 12 unidades desse tipo de munição. Antes de selecionar suas armas, armadura e outros apetrechos, pode ser que queira esperar até depois de ter escolhido suas manobras de combate, descritor e foco.

O equipamento inicial do seu personagem é tão importante quanto suas perícias iniciais. Saiba mais sobre o que você carrega e para o que é usado no Capítulo 7: Equipamento (página 77).

Descritor, página 47
Foco, página 52

Manobras de Combate: Você tem um talento especial para o combate e pode realizar façanhas que outros mal podem imaginar. Essas façanhas são chamadas de manobras de combate. Algumas manobras de combate são efeitos contínuos e constantes e outras são ações específicas que geralmente custam pontos de uma das suas Reservas de estatística.

Escolha duas das manobras de combate descritas abaixo. Você não pode escolher a mesma manobra de combate mais de uma vez a menos que sua descrição diga o contrário.

- **Espancar (1 ponto de Potência):** Esse ataque é um espancamento. Seu ataque inflige 1 ponto a menos de dano que o normal, mas atordoa seu alvo por uma rodada, tempo em que a dificuldade de todas as tarefas que realiza é aumentada em um passo para ele.
- **Sem Necessidade de Armas:** Quando você ataca desarmado (tal como um soco ou um chute), seu ataque conta como uma arma média em vez de uma arma leve. Facilitador.
- **Trespassar (1 ponto de Velocidade):** Esse é um ataque a distância bem mirado e penetrante. Você ataca e inflige 1 ponto adicional de dano se sua arma tiver uma ponta afiada. Ação.
- **Estocada (1 ponto de Potência):** É uma punhalada corpo a corpo poderosa. Você ataca e inflige 1 ponto adicional de dano se sua arma tiver um gume ou ponta afiada. Ação.
- **Treinado Sem Armadura:** Você é treinado em ações de defesa de Velocidade quando não estiver usando armadura. Facilitador.

Prática em armadura, Página 29

Arma de tiro rápido, página 79

Besta de repetição, página 79

Tarefas de defesa ocorrem quando um jogador faz um teste para impedir que algo indesejável aconteça a seu PJ. O tipo de tarefa de defesa importa quando estiver usando Esforço.

Defesa de Potência: Usada para resistir a veneno, doença e qualquer outra coisa que possa ser superada usando força e vitalidade.

Defesa de Velocidade: Usada para esquivar de ataques e escapar do perigo. Essa é de longe a tarefa de defesa mais usada.

Defesa de Intelecto: Usada para se defender de ataques mentais ou de qualquer coisa que possa afetar ou influenciar a mente de alguém.

Glaive de Segundo Grau

Glaives de segundo grau têm as seguintes habilidades:

Perícia em Ataques: Escolha um tipo de ataque no qual você ainda não é treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado em ataques com esse tipo de arma. Facilitador.

Manobras de Combate: Escolha uma das seguintes manobras de combate (ou uma manobra de um grau inferior) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir uma de suas manobras de combate de primeiro grau por uma manobra de combate diferente de primeiro grau.

- **Retalhar (2 pontos de Potência):** Esse é um corte pesado e poderoso com uma arma de lâmina, provavelmente com movimento cortante de cima para baixo. Você deve segurar sua arma com as duas mãos para retalhar. Quando fizer esse ataque, você receberá uma penalidade de –1 no teste de ataque e infligirá 3 pontos adicionais de dano. Ação.
- **Esmagar (2 pontos de Potência):** Esse ataque é um espancamento poderoso com uma arma de contusão, provavelmente feito com um movimento de cima para baixo. Você deve segurar sua arma com as duas mãos para esmagar. (Se estiver lutando desarmado, esse ataque é feito com os dois punhos ou os dois pés juntos). Quando fizer esse ataque, você receberá uma penalidade de –1 no teste de ataque e infligirá 3 pontos adicionais de dano. Ação.
- **Recarregar (1 ponto de Velocidade):** Quando estiver usando uma arma que normalmente requeira uma ação para recarregar, como uma besta pesada, você poderá recarregar e atirar (ou atirar e recarregar) na mesma ação. Facilitador.
- **Perícia Em Defesa:** Escolha um tipo de tarefa de defesa em que você ainda não seja treinado: Potência, Velocidade ou Intelecto. Você é treinado em tarefas de defesa daquele tipo. Diferente da maioria das manobras de combate, você poderá selecionar essa manobra por até três vezes. A cada vez que a selecionar, você deverá escolher um tipo diferente de tarefa de defesa. Facilitador.
- **Ataque Sucessivo (2 pontos de Velocidade):** Se você derrubar um inimigo, você poderá imediatamente fazer outro ataque contra um novo inimigo dentro do seu alcance no mesmo turno. O segundo ataque fará parte da mesma ação. Você pode usar essa manobra de combate com ataques corpo a corpo e ataques a distância. Facilitador.

Glaive de Terceiro Grau

Glaives de terceiro grau têm as seguintes habilidades:

Especialista no Uso de Cifra: Você pode carregar três cifras ao mesmo tempo.

Perícia Em Ataques: Escolha um tipo de ataque no qual você ainda não seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado em ataques com esse tipo de arma. Facilitador.

Manobras de Combate: Escolha uma das seguintes manobras de combate (ou uma manobra de um grau inferior) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você também pode substituir uma das suas manobras de combate de grau inferior por uma manobra de combate diferente do mesmo grau inferior.

- **Experiente Em Armadura:** A redução de custo da sua habilidade Prática em Armadura aumenta. Agora, você reduz o custo da Potência por hora e a redução da Reserva de Velocidade em 3. Facilitador.
- **Investida (2 pontos de Potência):** Esse movimento requer que você se estique para uma punhalada ou um esmagamento poderoso. A investida complicada aumenta a dificuldade do teste de ataque em um passo. Se seu ataque for bem sucedido, ele infligirá 4 pontos adicionais de dano. Ação.
- **Fatiar (2 pontos de Velocidade):** Esse é um ataque rápido com uma arma de lâmina ou pontuda que é difícil de se defender. A dificuldade do teste de ataque é diminuída em um passo. Se o ataque for bem sucedido, ele causará 1 ponto a menos de dano do que o normal. Ação.
- **Saraivada (2 pontos de Velocidade):** Se uma arma tiver a capacidade de disparar tiros rápidos sem recarregar (geralmente chamada de arma de tiro rápido, tal como a besta de repetição), você poderá saraivar vários tiros ao redor do seu alvo para aumentar a chance de acertar. Esse movimento usa 1d6 + 1 unidades de munição (ou toda a munição na arma, se ela tiver menos do que o número obtido no teste). A dificuldade do teste de ataque é diminuída em um passo. Se o ataque for bem sucedido, ele causará 1 ponto a menos de dano do que o normal. Ação.
- **Tiro de Efeito (2 pontos de Velocidade):** Como parte da mesma ação, você faz um ataque a distância contra dois alvos que estão dentro do alcance imediato um do outro. Faça um teste de ataque separado para cada alvo. A dificuldade de cada teste de ataque é aumentada em um passo. Ação.

Glaive de Quarto Grau

Glaives de quarto grau têm as seguintes habilidades:

Perícia Em Ataques: Escolha um tipo de ataque no qual você ainda não seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado em ataques com esse tipo de arma. Facilitador.

Manobras de Combate: Escolha uma das seguintes manobras de combate (ou uma manobra de um grau inferior) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você também pode substituir uma de suas manobras de combate de grau inferior por uma manobra de combate diferente do mesmo grau inferior.

- **Guerreiro Competente:** Seus ataques causam 1 ponto adicional de dano. Facilitador.
- **Defensor Experiente:** Quando estiver usando armadura você receberá +1 em Armadura. Facilitador.
- **Finta (2 pontos de Velocidade):** Se você usar uma ação despistando ou distraindo, na próxima rodada você poderá tirar vantagem das defesas reduzidas do seu oponente. Faça um teste de ataque corpo a corpo contra esse oponente. A dificuldade do teste é diminuída em um passo. Se o seu ataque for bem sucedido, infligirá 4 pontos adicionais de dano. Ação.

- **Menor para Maior:** Você trata os resultados iguais a 19 natural como se fossem 20 natural para testes de ataque de Potência ou testes de ataque de Velocidade (você escolhe quando receber essa habilidade). Isso permite que você receba um efeito maior em um 19 ou 20 natural. Facilitador.
- **Tocaiar (2 pontos de Velocidade):** Se usar uma ação para mirar, na próxima rodada você poderá fazer um ataque a distância de precisão. A dificuldade do teste de ataque é diminuída em um passo. Se o seu ataque for bem sucedido, infligirá 4 pontos adicionais de dano. Ação.

Glaive de Quinto Grau

Glaives de quinto grau têm as seguintes habilidades:

Adepto no Uso de Cifra: Você pode carregar quatro cifras ao mesmo tempo.

Perícia Em Ataques: Escolha um tipo de ataque, mesmo um no qual você já seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado em ataques com esse tipo de arma. Se já for treinado, você se tornará especializado nesse tipo de ataque. Facilitador.

Manobras de Combate: Escolha uma das seguintes manobras de combate (ou uma manobra de um grau abaixo) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você também pode substituir uma das suas manobras de combate de grau inferior por uma manobra de combate diferente do mesmo grau inferior.

- **Saraivada em Arco (3 pontos de Velocidade):** Se uma arma tiver a capacidade de disparar tiros rápidos sem recarregar (geralmente chamada de arma de tiro rápido, tal como a besta de repetição), você poderá atirar com a sua arma em até três alvos (todos próximos uns dos outros) ao mesmo tempo. Faça um teste de ataque separado para cada alvo. A dificuldade de cada ataque é aumentada em um passo. Ação.
- **Ataque com Salto (5 pontos de Potência):** Você tenta uma ação de Potência com dificuldade 4 para saltar alto como parte do seu ataque corpo a corpo. Se você obtiver sucesso, seu ataque infligirá 3 pontos adicionais de dano e derrubará o inimigo. Se você falhar, ainda fará seu teste de ataque normal, mas não infligirá o dano extra ou derrubará o oponente caso acerte. Ação.
- **Maestria Em Armadura:** Quando você usa qualquer armadura, reduz as penalidades de armadura (custo de Potência e redução de Velocidade) para 0. Se você selecionar essa manobra de combate e já tiver a manobra Experiente Em Armadura, você deverá substituir Experiente Em Armadura por uma manobra diferente de quarto grau porque Maestria Em Armadura é melhor. Facilitador.
- **Maestria Em Defesa:** Escolha um tipo de tarefa de defesa em que você seja treinado: Potência, Velocidade ou Intelecto. Você é especializado em tarefas de defesa daquele tipo. Diferente da maioria das manobras de combate, você poderá selecionar essa manobra até três vezes. Cada vez que a selecionar, você deverá escolher um tipo diferente de tarefa de defesa. Facilitador.
- **Aparar (5 pontos de Velocidade):** Você pode desviar rapidamente de ataques iminentes. Quando você ativar essa manobra, pelas próximas 10 rodadas você reduzirá a dificuldade para todos os testes de defesa de Velocidade em um passo. Facilitador.

Glaive de Sexto Grau

Glaives de sexto grau têm as seguintes habilidades:

Perícia Em Ataques: Escolha um tipo de ataque, mesmo um no qual você já seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado em ataques com esse tipo de arma. Se você já for treinado, se tornará especializado nesse tipo de ataque. Facilitador.

Manobras de Combate: Escolha uma das seguintes manobras de combate (ou uma manobra de um grau inferior) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você também pode substituir uma das suas manobras de combate de grau inferior por uma manobra de combate diferente do mesmo grau inferior.

- **Pancada Final (5 pontos de Potência):** Se seu inimigo estiver caído, atordoado ou de alguma forma impotente ou incapacitado quando você atacar, você infligirá 6 pontos adicionais de dano em um golpe bem sucedido. Facilitador.
- **Matador (3 pontos de Potência):** Quando você atingir um PNJ ou criatura de nível 5 ou menor, faça outro teste (usando qualquer estatística que tenha usado para atacar). Se tiver sucesso no segundo teste, você matará o alvo instantaneamente. Se você usar essa manobra de combate contra um PJ de qualquer grau e tiver sucesso no segundo teste, o personagem descerá um passo no marcador de dano. Facilitador.
- **Ataque Giratório (5 pontos de Velocidade):** Você fica parado e faz ataques corpo a corpo contra até cinco inimigos na área adjacente, tudo como parte da mesma ação em uma rodada. Faça um teste de ataque separado para cada inimigo. Você permanecerá limitado pela quantidade de Esforço que poderá empregar em uma ação. Qualquer coisa que modifique seu ataque ou seu dano se aplicará a todos esses ataques. Ação.
- **Arma e Corpo (5 pontos de Velocidade):** Após fazer um ataque com arma branca ou arma de ataque a distância, você dará sequência com um soco ou um chute como um ataque adicional, tudo como parte da mesma ação em uma rodada. Os dois ataques podem ser direcionados a inimigos diferentes. Faça um teste de ataque separado para cada ataque. Você permanece limitado pela quantidade de Esforço que pode empregar em uma ação. Qualquer coisa que modifique seu ataque ou seu dano se aplicará aos dois ataques, a menos que seja vinculado especificamente à sua arma. Ação.

Uma glaive de renome em Baluarte é Yerra Mestanir, que deteve a Horda Contorcida por conta própria até que os exércitos de Navarene pudessem chegar. Sozinha, ela provavelmente salvou a parte oriental do reino da destruição pelas mãos de abhumanos.

EXEMPLO DE GLAIVE

Colin quer criar um personagem glaive que seja rápido e forte. Ele coloca 3 dos seus pontos adicionais em sua Reserva de Potência e 3 em sua Reserva de Velocidade; suas Reservas de estatísticas agora são Potência 14, Velocidade 13 e Intelecto 7. Sendo um personagem de primeiro grau, seu Esforço é 1, sua Margem de Potência e Margem de Velocidade são 1 e sua Margem de Intelecto é 0. Seu glaive não é particularmente esperto ou carismático.

Ele quer usar uma espada de lâmina larga (uma arma média que inflige 4 pontos de dano) e uma besta pesada (uma arma pesada que inflige 6 pontos de dano, mas requer o uso das duas mãos). Colin decide não usar armadura, portanto para a sua primeira manobra de combate escolhe Treinado Sem Armadura, assim ele reduz a dificuldade das ações de defesa de Velocidade. Para a sua segunda manobra de combate, ele escolhe Estocada, assim pode infligir dano extra com sua espada se usar 1 ponto de Potência. Já que ele tem uma Margem de Potência de 1, ele poderá usar Estocada sem custo se não usar sua Potência para qualquer outra coisa além dessa ação.

Besta pesada, página 80

Forte, página 48

Treinado Sem Armadura, página 29

Estocada, página 29

Domina o Armamento, página 60

O Mestre generosamente dá a Colin 10 shins extra porque ele escolheu renunciar à armadura, e ele usa esse dinheiro para comprar mais virotes de besta. O equipamento inicial de glaive inclui duas cifras e o Mestre decide que as cifras de Colin são uma pílula que restaura 6 pontos de Potência quando engolida e um pequeno dispositivo que explode como uma bomba incendiária quando arremessado, infligindo 3 pontos de dano em todos dentro do alcance imediato. Colin escolhe nadar como a perícia física em que é treinado.

Ele ainda precisa escolher um descritor e um foco. Olhando a seguir as regras de descritor, Colin escolhe Forte, que aumenta sua Reserva de Potência para 18. Ele também se torna treinado em saltar e quebrar objetos inanimados. (Se ele tivesse escolhido saltar como sua perícia física, o descritor Forte o teria tornado especializado em saltar em vez de treinado). Ser Forte também dá a Colin uma arma média ou pesada extra. Ele escolhe outra espada de lâmina larga como uma lâmina de reserva. Ele decide que uma espada é ligeiramente menor do que outra e irá embainhá-las juntas do lado esquerdo do corpo.

Como seu foco, Colin escolhe Domina o Armamento. Isso dá a ele ainda outra arma de alta qualidade. Ele escolhe uma espada de lâmina larga e pergunta ao Mestre se, no lugar de sua primeira espada, poderia ter um escudo, o que reduzirá a dificuldade dos seus testes de defesa de Velocidade (o escudo conta como um recurso). O Mestre concorda com a mudança. Durante o jogo, o glaive de Colin será difícil de acertar — ele é treinado em testes de defesa de Velocidade e seu escudo diminui a dificuldade em mais um passo.

Graças a seu foco, ele também infligirá 1 ponto adicional de dano com sua arma escolhida. Agora ele inflige 5 pontos de dano com sua lâmina. O personagem do Colin é um combatente mortífero, provavelmente começando o jogo com algum renome como um espadachim.

NANO

Nanos às vezes são chamados de magos, mágicos, feiticeiros ou bruxas pelo povo do Nono Mundo. Nanofeiticeiro também é um termo comum, suas habilidades chamadas de nanofeitiçaria. Alguns alegam serem os representantes dos deuses ou outras forças sobrenaturais. Independente de como são chamados, nanos dominam os mistérios do passado ao ponto de parecer realizar milagres. Eles exploram a numenera para alterar a realidade ou aprender coisas que não poderiam saber de outro modo.

A numenera, página 275

O termo "nano" é derivado da nanotecnologia que é onipresente no Nono Mundo (quer alguém se dê conta disso ou não). Às vezes as pessoas chamam essas partículas invisíveis e numinosas infusas na paisagem de nanoespíritos. Às vezes esses espíritos assumem uma manifestação devastadora chamada de Ventania de Ferro e se movem pelo ar em nuvens que podem ser muito mais perigosas do que qualquer tempestade convencional. Na verdade, nanites estão literalmente em todo lugar.

Ventania de Ferro, página 135

Nanos exercem seu poder na forma do que

RESERVAS DE ESTATÍSTICA DE NANO

Estatística	Valor Inicial de Reserva
Potência	7
Velocidade	9
Intelecto	12

Você recebe 6 pontos adicionais para dividir entre suas Reservas de estatística como desejar.

eles chamam de *esoterismos*, embora alguns prefiram chamá-los de feitiços, encantamentos ou encantos. Nanos também são proficientes com outros dispositivos e, às vezes, seus poderes são na verdade o uso sutil de tais itens que trazem escondidos. escondidos em seus corpos. Todos os nanos convocam seus poderes de formas ligeiramente diferentes.

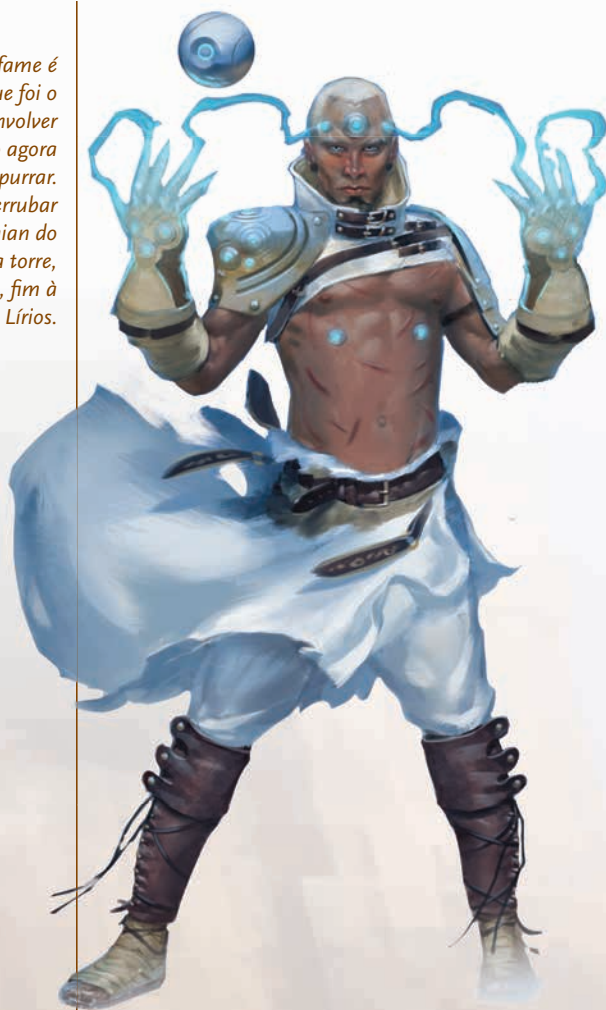
Nanos geralmente são inteligentes, eruditos e perspicazes. Na maior parte do tempo eles se dedicam à numenera e a outras coisas esotéricas em vez de atividades puramente físicas. Como resultado, eles geralmente são versados nos artefatos e restos das eras anteriores.

Nanos na Sociedade: As pessoas comuns frequentemente temem os nanos ou olham para eles com desconfiança. É fácil ficar com medo de um brucutu com um machado, mas quando se trata de alguém que manipula poderes invisíveis — magia, na falta de um termo melhor — coisas demais são desconhecidas.
As estranhas habilidades de um nano são perturbadoras até para as almas mais valentes, a não ser que elas tenham um pouco de conhecimento sobre a numenera. Dito isso, nem todos ficam assustados ou intimidados pelos nanos. Existem outras pessoas e criaturas que têm capacidades bem além da compreensão das pessoas normais — coisas que até os nanos podem não compreender. Coisas que até mesmo os nanos podem temer.

Como os mágicos das fábulas, alguns nanos vivem na solidão para estudar e conduzir estranhos experimentos, enquanto outros se reúnem em escolas e ensinam aqueles com potencial para usar suas habilidades. Eles desfrutam de seu tempo na companhia de pessoas com preferências e interesses similares. Entretanto, nem todos os nanos são ratos de biblioteca frágeis — esse é apenas o estereótipo imposto a eles pela sociedade.

Às vezes, as pessoas veem os nanos como representantes dos poderes constituídos: deuses, demônios ou espíritos. Não é muito surpreendente, considerando que eles afetam o mundo ao redor de si de modos que a maioria das pessoas não consegue compreender. O que é mais surpreendente é que alguns nanos também acreditam que isso seja verdade. Eles chamam a si próprios de sacerdotes ou xamãs e tratam seus esoterismos mais como rituais, orações ou invocações. Quando esses nanos se reúnem, eles o fazem em templos, mas com igual frequência um deles vive sozinho no meio de um rebanho de fiéis. Alguns desses nanos solitários não chamam a si mesmos de sacerdotes: autoproclamam-se deuses.

"Os Sacerdotes dos Éons descobriram os meios de controlar diretamente os pensamentos das pessoas apenas pelo uso de palavras e imagens. Tudo o que eles dizem, fazem e mesmo vestem é cuidadosamente calculado."
~Narada Trome, antipapista

Um nano infame é Nordarvar, que foi o primeiro a desenvolver o esoterismo agora onipresente Empurrar. Ele o usou para derrubar o Duque Guchian do topo de sua própria torre, pondo, assim, fim à Guerra dos Três Lírios.

Nanos no Grupo: Normalmente, um nano é o membro da equipe que guarda a retaguarda do grupo, tão distante do perigo quanto possível. Comparados com seus camaradas, os nanos são frequentemente um pouco frágeis e menos bem protegidos contra ameaças. Além disso, a maioria de suas habilidades funciona melhor a distância.
Por mais úteis e impressionantes que os poderes ofensivos dos nanos possam ser, seu conhecimento é frequentemente mais valioso para um grupo. Quando a equipe se depara com dispositivos misteriosos, criaturas estranhas ou outros aspectos da numenera, o nano é geralmente aquele que sabe como identificar ou lidar com as descobertas. Ele ou ela pode ser o melhor na busca por novas cifras ou em descobrir como usar artefatos do passado. Muitos nanos possuem outros conhecimentos valiosos em áreas como geografia, botânica, medicina e muito mais.

Nanos e a Numenera: Todos os nanos sabem muito sobre a numenera. Em muitos aspectos, ela é sua força vital. Quando um grupo encontra um veículo quebrado, um autômato inativo ou uma máquina antiga, o nano avança e busca por dispositivos úteis. Quase qualquer item numenera seria bem-vindo, mas, geralmente, os nanos estão mais interessados em armas de ataque a distância, dispositivos de proteção diferentes de armaduras e dispositivos que tenham efeitos interessantes e úteis — usando magnetismo, criando campos de força, curando ferimentos, remodelando a carne, criando ou destruindo matéria e assim por diante. Essa é a verdade tanto no que se refere a cifras quanto a artefatos.

Nanos Avançados: Conforme os nanos recebem mais experiência, geralmente aprendem esoterismos novos e mais poderosos. Eles começam suas carreiras criando escudos pessoais e acertando os inimigos com rajadas de energia, mas depois de um tempo podem voar pelo ar, desintegrar matéria, se teleportar por grandes distâncias e controlar o clima.

ANTECEDENTE DE NANO

Os nanos podem fazer coisas que parecem mágica para outras pessoas, mas seus poderes não são baseados em encantamentos ou conjuração de magias — a explicação geralmente é ainda mais estranha. Escolha uma das três opções descritas abaixo como a fonte de suas habilidades. Ela fornecerá a base de seu antecedente e lhe dará uma ideia de como poderá melhorar a si. O Mestre pode usar essa informação para desenvolver aventuras e buscas que sejam específicas para seu personagem e que contribuam para seu avanço.

Conhecimento Proibido

Você entende a numenera muito melhor do que a maioria das pessoas. Você sabe que ela não é apenas um monte de máquinas estranhas enterradas em velhas ruínas. A numenera está em todo lugar, além da percepção dos humanos. Você sabe que máquinas microscópicas chamadas nanites estão entrelaçadas em cada centímetro do mundo, esperando para serem ativadas. Você sabe que satélites em órbita estão transmitindo informação, esperando por alguém para acessá-los. Tendo estudado muito e profundamente, aprendendo as formas adequadas de explorar as forças por toda a sua volta, você sabe como ativar essas máquinas e fazê-las realizar o que você deseja, mesmo que de modos limitados e específicos. Esses usos de poder são chamados de esoterismos. Através de vários dispositivos minúsculos que você possui, que provavelmente parecem amuletos mágicos para os não iniciados, você "conjura" energia. Ao acessar a esfera de dados transmitida no mundo todo, você se conecta com máquinas — incluindo as nanites — para mudar o seu ambiente.

Avanço: Você deve continuar a estudar. Há muito mais sobre a numenera do que uma pessoa possa chegar a saber, mas isso não significa que você não deva tentar aprender tudo. Mais segredos e mais conhecimento significam mais poder. Em algum ponto da sua carreira você poderá precisar encontrar um professor ou outra fonte de conhecimento. Muitas perguntas precisam de respostas. Quando suas estatísticas melhoram ou você aprende novas perícias é porque você dominou outra técnica nova que explora o mundo secreto. Quando você receber um novo esoterismo, será o resultado de longas

horas de estudo e prática no uso dos conhecimentos misteriosos da sua tradição.

Psiônicos

Você sabe que o mundo está repleto de máquinas antigas e suas criações. Algumas delas são visíveis, mas muitas não são. Não é apenas perícia ou conhecimento que lhe permite ter acesso a elas. Você tem um talento psíquico para se comunicar com as máquinas para produzir vários efeitos. Algumas dessas máquinas estão escondidas em você e outras estão infusas no ambiente do Nono Mundo.

Você não pode conjurar energia ou dobrar a matéria por conta própria, mas tem a habilidade rara e espetacular de controlar as nanomáquinas invisíveis que fazem isso por você. Esse dom será o resultado natural de exposição extrema à tecnologia? Será a fusão do biológico e do mecânico? Será o projeto de um arquiteto genial de gerações passadas que manipulou a genética da sua família? Ou será apenas uma mutação aleatória? Em qualquer caso, você é a síntese natural de humano e máquina, trabalhando como um só.

Avanço: Compreender esse talento natural requer tempo e treinamento, e mais de ambos é necessário para expandir e refinar seus poderes. Além de procurar ajuda com sua instrução, você pode precisar encontrar drogas, dispositivos ou outros estímulos externos.

Quando aspectos do seu personagem melhoram ou você aprende novas perícias ou esoterismos, é porque você dominou uma nova faceta das suas habilidades psíquicas ou descobriu um uso inteiramente novo para uma máquina em seu ambiente.

Portas e Plugues

Você tem uma conexão com as máquinas por uma razão clara: você mesmo é quase uma máquina. Seu sistema nervoso é entrelaçado por circuitos eletrônicos e seu corpo tem conectores e portas implantadas por onde você se pluga a módulos e outras peças tecnológicas que fornecem suas capacidades. Quando produz efeitos ou manipula nanites, você o faz através da interface mecânica direta do seu corpo. Suas rajadas de força podem vir de um dispositivo implantado na palma da sua mão ou na ponta do dedo. Sua habilidade em explorar a esfera de dados pode vir de um receptor plugado em uma porta que você embutiu na sua nuca.

Obviamente, para se tornar um nano você teve que se submeter a várias cirurgias e procedimentos (seja voluntária ou involuntariamente). Você está mudado para sempre. Algumas pessoas tratam-no com desdém ou escárnio, mas talvez a maioria das suas modificações possa ser escondida por um manto com capuz ou veste similar.

Avanço: Você quer receber mais habilidades? Basta encontrar um hardware novo e plugá-lo. Embora talento e prática ainda estejam envolvidos, aprimoramentos físicos são seus principais meios de conseguir novos truques. Adicionar pontos às suas Reservas de estatística pode significar submeter-se a novos procedimentos. Adicionar um novo esoterismo pode exigir colocar um implante na sua cabeça, embora trocar um esoterismo por outro possa ser tão simples quanto desplugar um módulo e conectar um substituto.

GRAUS DE NANO

Nano de Primeiro Grau

Nanos de primeiro grau têm as seguintes habilidades:

Esforço: Seu Esforço é 1.

Gênio: Você tem uma Margem de Intelecto de 1, uma Margem de Potência de 0 e uma Margem de Velocidade de 0.

Especialista no Uso de Cifra: Você pode carregar três cifras ao mesmo tempo.

Prática Com Armas Leves: Você pode usar armas leves sem penalidade. Se você manejar uma arma média, aumente a dificuldade do ataque em um passo. Se você manejar uma arma pesada, aumente em dois passos.

Treinamento na Numenera: Você é treinado na numenera e pode tentar compreender e identificar suas propriedades.

Equipamento Inicial: Você começa com roupas, um livro sobre a numenera, três cifras (escolhidas pelo Mestre para você), uma esquisitice (escolhida pelo Mestre para você) e 4 shins (moedas). Antes de selecionar suas armas, armadura e outros apetrechos, pode ser que queira esperar até depois de ter escolhido seus esoterismos, descritor e foco.

Esoterismos: Você pode fazer uso da numenera para remodelar o mundo ao seu redor. Com a aparência similar ao modo que um mágico das fábulas parece conjurar feitiços, essas expressões do seu conhecimento são chamadas de esoterismos. As pessoas que não são nanos às vezes chamam-nas de feitiços ou encantamentos.

A maioria dos esoterismos deve ser ativada, o que requer que você tenha uma mão livre e use 1 ou mais pontos de Intelecto. Se nenhum custo em ponto de Intelecto for dado para um esoterismo, ele funcionará continuamente sem precisar ser ativado. Alguns esoterismos especificam uma duração, mas você sempre poderá encerrar um dos seus próprios esoterismos quando desejar.

Escolha dois dos esoterismos descritos abaixo. Você não pode escolher o mesmo esoterismo mais de uma vez, a menos que sua descrição diga o contrário.

- **Magia Limitada (1 ponto de Intelecto):** Você pode realizar pequenos truques: mudar temporariamente a cor ou a aparência básica de um objeto pequeno, fazer pequenos objetos flutuarem pelo ar, limpar uma pequena área, consertar um objeto quebrado, preparar (mas não criar) comida e assim por diante. Você não pode usar magia limitada para causar dano a outra criatura ou objeto. Ação.
- **Massacre (1 ponto de Intelecto):** Você ataca um inimigo usando energias que golpeiam tanto sua forma física quanto sua mente. Em ambos os casos, você deve ser capaz de ver o seu alvo. Se o ataque for físico, você emitirá um raio de força de alcance curto que infligirá 4 pontos de dano. Se o ataque for mental, você focará sua energia mental para dar uma rajada nos processos de pensamentos de outra criatura dentro do alcance

"Quando adicionar um gerador de flutuação a um capacitor de dobra instável, certifique-se de polarizar as terminações corretamente ou você acabará drenando a energia... diretamente para o seu cérebro."
~Sir Arthour

O equipamento inicial do seu personagem é tão importante quanto as perícias iniciais do seu personagem. Saiba mais sobre o que você carrega e para o que é usado no Capítulo 7: Equipamento, página 77.

VÍNCULOS DE NANO

Lance um d20 ou escolha da lista a seguir para determinar um fato específico sobre seu antecedente que forneça um vínculo com o resto do mundo. Você também pode criar o seu próprio acontecimento.

Resultado	Antecedente
1	Você serviu como aprendiz a um nanofeiticeiro respeitado e temido por muitas pessoas. Agora você carrega a fama dele.
2	Você estudou em uma escola famigerada por seus instrutores e graduados sombrios e taciturnos.
3	Você aprendeu nanofeitiçaria (ou adquiriu suas modificações) no templo de um deus obscuro. Seus sacerdotes e adoradores, embora sejam poucos, respeitam e admiram seus talentos e potencial.
4	Enquanto viajava sozinho, você salvou a vida de um poderoso brucutu abhumano. Apesar de estar pouco disposto a acompanhá-lo na sua jornada, ele permanece em débito com você.
5	Sua mãe foi uma nano poderosa enquanto viveu, prestativa com muitos moradores locais. Eles o olham com simpatia, mas também esperam muito de você.
6	Você deve dinheiro a várias pessoas pelo povoado e não tem fundos para pagar suas dívidas.
7	Você falhou vergonhosamente em seus estudos iniciais com seu professor e agora prossegue por conta própria.
8	Você aprendeu suas perícias mais rápido do que seus professores já tinham visto. Os poderes constituídos tomaram ciência e estão prestando atenção.
9	Você matou um célebre criminoso em autodefesa, ganhando o respeito de muitos e a inimizade de alguns perigosos.
10	Você treinou como um glaive, mas suas perícias com a numenera e outros tipos de tradição por fim o conduziram a um caminho diferente. Seus antigos camaradas não o entendem, mas o respeitam.
11	Enquanto estudava para ser um nano, você trabalhou como assistente de uma costureira, fazendo amizade com a proprietária e a clientela.
12	Sua família possui um grande vinhedo nas proximidades conhecido por todos por seu excelente vinho e negociações justas.
13	Você treinou por um tempo com um grupo de Sacerdotes dos Éons e eles ainda o olham com afeição.
14	Você trabalhou nos jardins do palácio de uma nobre influente. Ela não se lembra de você, mas você fez amizade com sua jovem filha.
15	Um experimento que você conduziu no passado deu horrivelmente errado. Os moradores locais lembram-se de você como um indivíduo perigoso e imprudente.
16	Você vem de uma terra distante onde era conhecido e respeitado, mas as pessoas daqui tratam-no com desconfiança.
17	As pessoas que você conhece parecem desencorajadas pela estranha marca de nascença em sua face.
18	Sua melhor amiga também é uma nano. Você e ela imediatamente dividem as descobertas e os segredos.
19	Você conhece muito bem um comerciante local. Como você é um cliente fiel, ele te dá descontos e um tratamento especial.
20	Você pertence a um clube social fechado que se reúne mensalmente para beber e conversar.

Armadura, página 92

Nível, página 85

curto. Esse corte mental infligirá 2 pontos de dano de Intelecto (ignorando, assim, a Armadura). Algumas criaturas sem mente (como os autômatos) podem ser imunes ao corte mental. Ação.

- **Empurrar (2 pontos de Intelecto):** Você empurra uma criatura ou objeto a uma distância imediata em qualquer direção que desejar. Você deve ser capaz de ver o alvo, que deve ser do seu tamanho ou menor, não deve estar preso a nada e deve estar dentro do alcance curto. O empurrão é rápido e a força é muito grosseira para ser manipulada. Por exemplo, você não pode usar este esoterismo para puxar uma alavanca ou mesmo fechar uma porta. Ação.
- **Varredura (2 pontos de Intelecto):** Você faz a varredura de uma área equivalente a 3 metros cúbicos, incluindo todos os objetos e criaturas dentro dessa área. A área deve estar dentro do alcance curto. Fazer a varredura de uma criatura ou objeto sempre revela seu nível (uma medida do quão poderoso, perigoso ou difícil é). Você também descobre quaisquer fatos que o Mestre sentir que sejam pertinentes a respeito da matéria e da energia nessa área. Por exemplo, você pode descobrir que a caixa de madeira contém um dispositivo de metal e sintético. Você pode descobrir que o cilindro de vidro está cheio de gás venenoso e que seu suporte de metal tem um campo elétrico que passa por ele e o conecta a uma tela metálica no chão. Você pode descobrir que a criatura diante de você é um mamífero com um cérebro pequeno. Entretanto, este esoterismo não lhe diz o que a informação significa. Assim, no primeiro exemplo, você não sabe o que o dispositivo de metal e sintético faz. No segundo, você não sabe se pisar no chão faz com que o cilindro libere o gás. No terceiro, você pode suspeitar que a criatura não seja muito inteligente, mas varreduras, como parecem, podem ser enganosas. Muitos materiais e campos de energia previnem ou resistem à varredura. Ação.
- **Proteger:** Você tem ao seu redor, o tempo todo, um escudo de energia que ajuda a desviar ataques. Você recebe +1 em Armadura. Facilitador.

Nano de Segundo Grau

Nanos de segundo grau têm as seguintes habilidades:

Esoterismos: Escolha um dos esoterismos a seguir (ou um esoterismo de um grau inferior) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir um dos seus esoterismos de primeiro grau por um esoterismo diferente também de primeiro grau.

- **Adaptação (2+ pontos de Intelecto):** Você se adapta a um ambiente hostil por 28 horas. Como resultado, você consegue respirar com segurança,

a temperatura não o mata (embora possa ser extremamente desconfortável ou debilitante), a gravidade esmagadora não o incapacita ou machuca (embora, outra vez, você possa ficar seriamente travado) e assim por diante. Em ambientes extremos, o Mestre poderá aumentar o custo de ativação desse esoterismo a um custo máximo de 10 pontos de Intelecto. De um modo geral, o custo deve ser igual à quantidade de dano que você suportaria em uma determinada rodada. Por exemplo, se você entrar em um ambiente hostil que normalmente causaria 6 pontos de dano por rodada, usar Adaptação para evitar este dano custará 6 pontos. Você pode proteger outras criaturas além de você, mas cada criatura adicional lhe custa a mesma quantidade de pontos de Intelecto que o custo para se proteger. Assim, se custa 6 pontos para proteger a si mesmo, custará mais 12 para proteger outras duas pessoas. Esse esoterismo nunca protege de ameaças rápidas e instantâneas como um ataque com uma arma ou uma explosão repentina de fogo. Ação para iniciar.

- **Lampejo (4 pontos de Intelecto):** Você cria uma explosão de energia em um ponto dentro do alcance curto, afetando uma área até o alcance imediato a partir desse ponto. Você deve ser capaz de ver a localização que você pretende definir como o centro da explosão. A rajada inflige 2 pontos de dano em todas as criaturas ou objetos dentro da área. Por conta de ser um ataque de área, adicionar Esforço para aumentar esse dano funciona diferente de como funcionaria em ataques contra um único alvo: se você empregar um nível de Esforço para aumentar o dano, adicione 2 pontos de dano para cada alvo, e mesmo se você falhar no seu teste de ataque, todos os alvos na área ainda sofrerão 1 ponto de dano. Ação.
- **Flutuar (2 pontos de Intelecto):** Você flutua lentamente no ar. Caso se concentre, você poderá controlar seu movimento para permanecer imóvel no ar ou flutuar até uma distância curta como sua ação, mas nada além disso; caso contrário, você vagará com o vento ou qualquer dinamismo que tenha adquirido. Esse efeito dura por até dez minutos. Ação para iniciar.
- **Leitura da Mente (4 pontos de Intelecto):** Você consegue ler os pensamentos superficiais de uma criatura dentro do seu alcance curto, mesmo se o alvo não quiser que você o faça. Você deve ser capaz de ver o alvo. Uma vez estabelecido o contato, você poderá ler os pensamentos do alvo por até um minuto. Se você ou o alvo saírem do alcance, o vínculo será quebrado. Ação para iniciar.
- **Estase (3 pontos de Intelecto):** Você cerca um inimigo do seu tamanho ou menor com uma energia cintilante, impedindo-o de se mover ou agir por um minuto, como se estivesse completamente congelado. Você deve ser capaz de ver o alvo, e ele deve estar dentro do alcance curto. Enquanto estiver estático, o alvo ficará impermeável a dano, não poderá ser movido e fica imune a todos os efeitos. Ação.

Nano de Terceiro Grau

Nanos de terceiro grau têm as seguintes habilidades:

Adepto no Uso de Cifra: Você pode carregar quatro cifras ao mesmo tempo.

Esoterismos: Escolha um dos esoterismos a seguir (ou um esoterismo de um grau inferior) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir um dos seus esoterismos de grau inferior por um esoterismo diferente do mesmo grau inferior.

- **Barreira (3+ pontos de Intelecto):** Você cria uma barreira opaca e fixa de energia sólida dentro do alcance imediato. A dimensão da barreira é de 3 por 3 metros e sua espessura é insignificante. É uma barreira de nível 2 e dura por dez minutos. Ela pode ser colocada em qualquer lugar em que caiba, seja contra um objeto sólido (incluindo o chão) ou flutuando no ar. Cada nível de Esforço que você emprega fortalece a barreira em um nível. Por exemplo, empregar dois níveis de Esforço criará uma barreira de nível 4. Ação.
- **Contramedidas (4 pontos de Intelecto):** Você imediatamente finaliza um efeito da numenera em andamento (tal como um efeito criado por um esoterismo) dentro do alcance imediato. Alternativamente, você poderá usar isso como uma ação de defesa para cancelar qualquer esoterismo iminente direcionado contra você ou qualquer dispositivo numenera ou seu efeito por 1d6 rodadas. Você deve tocar o efeito ou dispositivo para cancelá-lo. Ação.
- **Proteção de Energia (3+ pontos de Intelecto):** Escolha um tipo distinto de energia que você tenha experiência (como térmica, sônica, eletricidade e assim por diante). Você recebe +10 em Armadura contra danos causados por esse tipo de energia por dez minutos. Alternativamente, você recebe +1 em Armadura contra danos causados por essa energia por 28 horas. Você deve estar familiarizado com o tipo de energia; por exemplo, se não tiver experiência com certo tipo de energia extradimensional, você não poderá proteger-se contra ela. Em vez de empregar Esforço para diminuir a dificuldade desse esoterismo, você poderá empregar Esforço para proteger mais alvos, com cada nível de Esforço afetando até dois alvos adicionais. Você deverá tocar os alvos adicionais para protegê-los. Ação para iniciar.
- **Sensor (4 pontos de Intelecto):** Você cria um sensor imóvel e invisível dentro do alcance imediato que dura por 28 horas. A qualquer momento até o fim da duração você poderá se concentrar para ver, ouvir e cheirar através do sensor, não importa o quanto você se afastar dele. O sensor não lhe garantirá capacidades sensoriais fora do comum. Ação para criar; ação para averiguar.
- **Olho de Tiro:** Você é treinado em qualquer ataque a distância físico que seja um esoterismo ou venha de um dispositivo numenera. Por exemplo, você é considerado treinado quando usa uma rajada de força de Massacre porque isso é um ataque físico, mas não o será quando usar um

"Humanos viveram na Terra há muitos milhões de anos, em pelo menos uma ou em muitas grandes civilizações que ascenderam e desapareceram. Mas por um período da história do planeta, não havia humanos. Mas, agora, os humanos estão de volta. Como isso é possível? Onde eles estavam nesse meio tempo?" ~Visixtru, filósofo varjellano

corte mental de Massacre porque isso é um ataque mental. Facilitador.

Em todo o Nono Mundo, pessoas de todos os estilos de vida relataram vislumbres aleatórios de imagens ou informação que parecem vir do nada. Essa explosão inesperada de informação é frequentemente sem sentido e raramente é útil ou relevante, e algumas vezes é perturbadora. Enquanto alguns as chamam de visões, nanos e outros especialistas na numenera acreditam que os "vislumbres" são avarias na esfera de dados que ainda permeia o mundo.

Nano de Quarto Grau

Nanos de quarto grau têm as seguintes habilidades:

Esoterismos: Escolha um dos esoterismos a seguir (ou um esoterismo de um grau inferior) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir um dos seus esoterismos de grau inferior por um esoterismo diferente do mesmo grau inferior.

- **Invisibilidade (4 pontos de Intelecto):** Você fica invisível por dez minutos. Enquanto estiver invisível, você será especializado em furtividade e tarefas de defesa de Velocidade. Esse efeito terminará se você fizer alguma coisa para revelar a sua presença ou posição — atacar, realizar um esoterismo, usar uma habilidade, mover um objeto grande e assim por diante. Se isso ocorrer, você poderá recuperar o efeito de invisibilidade restante através de uma ação para focar em esconder sua posição. Ação para iniciar ou reiniciar.
- **Controle Mental (6+ pontos de Intelecto):** Você controla as ações de outra criatura que você toca. Esse efeito dura por dez minutos. O alvo deve ser de nível 2 ou menor. Uma vez que tenha estabelecido o controle, você mantém contato mental com o alvo e sente o que ele sente. Você poderá permitir que ele aja livremente ou sobrepor-se ao controle dele, avaliando caso a caso. Em vez de empregar Esforço para diminuir a dificuldade, você poderá empregar Esforço para aumentar o nível máximo do alvo. Assim, para controlar a mente de um alvo nível 5 (três níveis acima do limite normal), você deverá empregar três níveis de Esforço. Nanos espertos usam o esoterismo Varredura em uma criatura para descobrir seu nível antes de tentar controlar sua mente. Quando o esoterismo Controle Mental termina, a criatura não se lembra de ter sido controlada ou de qualquer coisa que tenha feito enquanto estava sob seu comando. Ação para iniciar.
- **Regeneração (6 pontos de Intelecto):** Você restaura pontos da Reserva de Potência ou Velocidade de um alvo de um de dois modos: ou a Reserva escolhida recupera até 6 pontos, ou é restaurada a um valor total de 12. Você toma essa decisão quando inicia esse esoterismo. Os pontos são regenerados a uma taxa de 1 ponto por rodada. Você deve manter contato com o alvo o tempo todo. Em nenhum caso isso poderá elevar uma Reserva acima do seu máximo. Ação.
- **Remodelar (5 pontos de Intelecto):** Você remodela matéria dentro do alcance curto em uma área do tamanho de um cubo de 1,50 m de aresta. Se você usar somente uma ação nesse esoterismo, as mudanças feitas serão, na melhor das hipóteses, grosseiras. Se você passar ao menos dez minutos e tiver sucesso em uma tarefa de ofício apropriada (com uma dificuldade pelo menos um passo acima do normal devido às circunstâncias), você poderá fazer mudanças complexas no material. Você não pode mudar a natureza do material, apenas sua forma. Assim, você pode fazer ou selar um buraco em uma parede ou no chão. Você pode moldar uma espada rudimentar a partir de um grande pedaço de ferro. Você pode quebrar ou consertar uma corrente. Com vários usos desse esoterismo, você poderia causar grandes mudanças, criando uma ponte, uma parede ou uma estrutura similar. Ação.
- **Matar (6 pontos de Intelecto):** Você reúne energia disruptora na ponta do seu dedo e toca uma criatura. Se o alvo for um PNJ ou uma criatura de nível 3 ou menor, morrerá. Se o alvo for um PJ de qualquer grau, descerá um passo no marcador de dano. Ação.

Nano de Quinto Grau

Nanos de quinto grau têm as seguintes habilidades:

Mestre no Uso de Cifra: Você pode carregar cinco cifras ao mesmo tempo.

Esoterismos: Escolha um dos esoterismos a seguir (ou um esoterismo de um grau inferior) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir um dos seus esoterismos de grau inferior por um esoterismo diferente do mesmo grau inferior.

- **Absorver Energia (7 pontos de Intelecto):** Você toca um objeto e absorve sua energia. Se você tocar uma cifra, a tornará inútil. Se você tocar um artefato, teste o esgotamento do artefato. Se você tocar outro tipo de máquina ou dispositivo energizado, o Mestre determinará se sua energia é totalmente drenada. Em qualquer caso, você absorve a energia do objeto tocado e recupera 1d10 pontos de Intelecto. Se isso der a você mais Intelecto do que o máximo de sua Reserva, os pontos extras serão perdidos e você deverá fazer um teste de defesa de Potência. A dificuldade do teste é igual à quantidade de pontos acima do máximo que você absorveu. Se você falhar no teste, sofrerá 5 pontos de dano e ficará incapaz de agir por uma rodada. Você pode usar esse esoterismo como uma ação de defesa quando for o alvo de um esoterismo iminente. Fazer isso cancelará o esoterismo iminente e você absorverá sua energia como se fosse um dispositivo. Ação.
- **Do Pó ao Pó (7 pontos de Intelecto):** Você desintegra um objeto inanimado que seja menor do que você e cujo nível seja menor ou igual ao seu grau. Você deverá tocar o objeto para afetá-lo. Se o Mestre sentir que é apropriado para as circunstâncias, você poderá desintegrar uma parte de um objeto (cujo volume total seja menor do que você) em vez da coisa toda. Ação.
- **Conhecendo o Desconhecido (6 pontos de Intelecto):** Explorando a esfera de dados, você poderá fazer uma pergunta ao Mestre e receber uma resposta genérica. O Mestre atribui um nível para a pergunta, então quanto mais obscura for a resposta, mais difícil será a tarefa. Geralmente, um conhecimento que você poderia encontrar ao procurar em algum lugar diferente da sua atual localização é nível 1 e um conhecimento obscuro do passado é nível 7. Conhecer o futuro é impossível. Ação.

- **Teleporte (6+ pontos de Intelecto):** Você se transfere instantaneamente para qualquer localização que tenha visto ou onde tenha estado, não importa a distância, desde que ela seja na Terra (ou seja qual for o mundo em que você atualmente está.) Em vez de empregar Esforço para diminuir a dificuldade, você poderá empregar Esforço para levar outra pessoa com você, com cada nível de Esforço afetando até três alvos adicionais. Você deverá tocar quaisquer alvos adicionais. Ação.
- **Sentidos Verdadeiros:** Você consegue enxergar na escuridão completa por até 15 metros como se fosse na penumbra. Você reconhece hologramas, disfarces, ilusões de ótica, imitação de som e outros truques do gênero (para todos os sentidos) pelo que eles são. Facilitador.

Nano de Sexto Grau

Nanos de sexto grau têm as seguintes habilidades:

Esoterismos: Escolha um dos esoterismos a seguir (ou um esoterismo de um grau inferior) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir um dos seus esoterismos de grau inferior por um esoterismo diferente do mesmo grau inferior.

- **Controlar o Clima (10 pontos de Intelecto):** Você muda o clima em toda a sua região. Se realizado em área fechada, esse esoterismo cria apenas efeitos climáticos menores tais como névoa, mudanças de temperatura amenas e assim por diante. Se realizado em área aberta você consegue criar chuva, nevoeiro, neve, vento ou qualquer outro tipo de clima normal (não excessivamente severo). A mudança dura por um período de tempo natural, portanto uma tempestade pode durar por uma hora, nevoeiro por duas ou três horas e a neve por algumas horas (ou por dez minutos se estiver fora de estação). Pelos primeiros dez minutos após ativar esse esoterismo, você poderá criar efeitos mais dramáticos e específicos tais como trovoadas, granizos gigantes, ciclones, ventos com força de furacão e assim por diante. Esses efeitos devem ocorrer em uma área de 305 metros a partir da sua localização. Você deve usar o seu turno concentrando-se na criação de um efeito ou em mantê-lo por uma nova rodada. Esses efeitos infligem 6 pontos de dano a cada rodada. Ação.
- **Mover Montanhas (9 pontos de Intelecto):** Você exerce uma quantidade tremenda de força física em uma área de 76 m a partir de você. Você conseguirá empurrar até 9,1 toneladas de material por até 15 metros. Essa força pode derrubar edificações, redirecionar rios pequenos ou realizar outros efeitos dramáticos. Ação.
- **Atravessar os Mundos (8+ pontos de Intelecto):** Você se transmite instantaneamente para outro planeta, dimensão, fase ou nível de realidade. Você deve saber que o destino existe; o Mestre decidirá se você tem informação suficiente para confirmar sua existência e qual seria o nível de dificuldade para chegar ao destino. Em vez de empregar Esforço para diminuir a dificuldade, você pode empregar Esforço para trazer outras pessoas com você, com cada nível de Esforço afetando até três alvos adicionais. Você deve tocar quaisquer alvos adicionais. Ação.
- **Usurpar Cifra:** Escolha uma cifra que você carrega. A cifra deve ter um efeito que não seja instantâneo. Você destrói a cifra e recebe seu poder, que funciona continuamente para você. Você pode escolher uma cifra quando receber essa habilidade, ou você pode esperar e escolher depois. Entretanto, uma vez que você tenha usurpado o poder de uma cifra, não poderá depois mudar para uma cifra diferente — o esoterismo funciona uma única vez. Ação para iniciar.

Cifra, página 278

EXEMPLO DE NANO

Shanna quer criar uma nano. Ela decide ser ligeiramente equilibrada, portanto ela coloca 2 dos seus pontos adicionais em cada Reserva de estatística, dando a ela uma Reserva de Potência de 9, uma Reserva de Velocidade de 11 e uma Reserva de Intelecto de 14. Sua nano é esperta e rápida. Ela tem uma Margem de Intelecto de 1, uma Margem de Potência de 0 e uma Margem de Velocidade de 0. Sendo um personagem de primeiro grau, seu Esforço é 1. Ela é treinada na numenera. Como seus esoterismos iniciais ela escolhe Massacre e Proteger, dando a ela uma forte defesa e ofensiva.

Ela pode carregar até três cifras, mas o Mestre dá a ela duas: uma cifra ocultista (que conta como duas cifras para esse propósito) e uma cifra anoética, que, juntas, contam como três. A cifra ocultista é um teletransportador portátil de alcance curto e a cifra anoética é um dispositivo que explode como uma bomba flamejante. Como sua arma, Shanna escolhe uma faca, que é uma arma leve.

Cifras ocultistas e anoéticas, página 279

Para seu descritor, Shanna escolhe Gracioso, que adiciona 3 pontos a sua Reserva de Velocidade, elevando-a para 14. Esse descritor significa que ela é treinada em equilíbrio e qualquer coisa que exija movimentos cuidadosos, artes performáticas e tarefas de defesa de Velocidade. Talvez ela seja uma dançarina. De fato, ela começa a desenvolver um histórico que envolve movimentos graciosos e ágeis que ela incorpora à sua realização de esoterismo.

Gracioso, página 49

Para seu foco, ela escolhe Doma o Relâmpago. Isso dá a ela Choque, outro poder ofensivo que ela planeja usar com a faca se algum dia entrar em combate mano a mano (embora ela vá tentar evitar isso). Ela também recebe Carga, que será útil quando ela descobrir mais artefatos da numenera em suas explorações.

Doma o Relâmpago, página 58

Seus esoterismos e habilidades de foco custam pontos de Intelecto para ativar, portanto ela está contente de ter muitos pontos em sua Reserva de Intelecto. Além disso, sua Margem de Intelecto ajudará a reduzir esses custos. Se ela usar sua rajada de força de Massacre sem empregar Esforço, isso custará a ela 0 pontos de Intelecto e causará 4 pontos de dano. Da mesma forma, usar sua habilidade Choque sem empregar Esforço custa 0 pontos de Intelecto. Sua Margem de Intelecto permitirá que ela poupe pontos para dedicar o Esforço empregado a outros propósitos, talvez para impulsionar a precisão de suas habilidades Massacre e Choque.

JACK

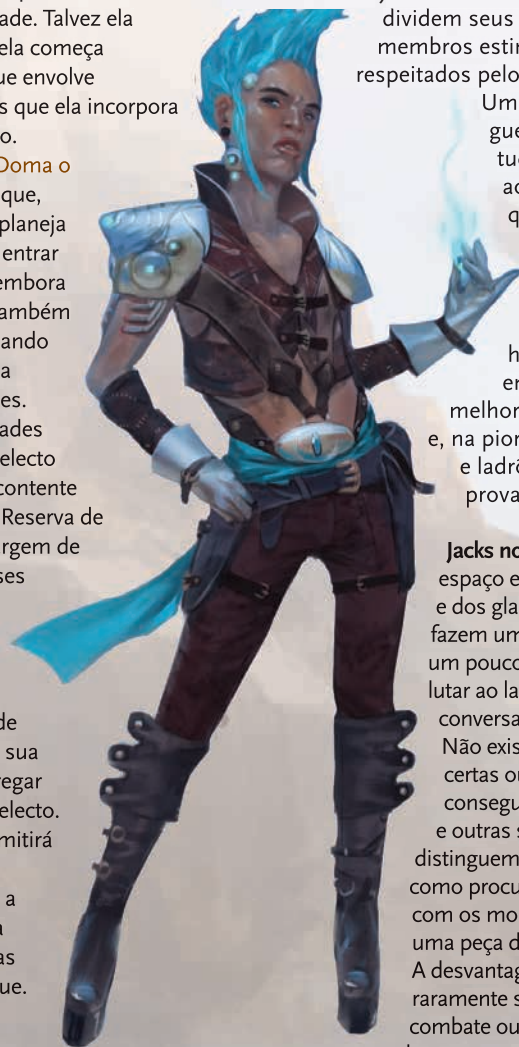
Eles são pau para toda obra — do inglês "Jack-of-all-trades", por isso o nome — embora a palavra remeta a fábulas envolvendo um herói astuto e engenhoso que parece se chamar sempre Jack — ou, então, João. Usado como um verbo, "jackear" significa furtar, enganar ou sair de uma situação difícil por meio de ingenuidade ou sorte.

Jacks não usam uma perícia ou tática de forma exclusiva; usam qualquer arma, armadura, esoterismos ou qualquer coisa que possa ajudá-los. Eles são caçadores (especialmente caçadores de tesouros), vigaristas, escaldos, trapaceiros e especialistas em diversas áreas.

Jacks na Sociedade: Jacks são artesãos, artistas, líderes e ladrões. Eles são arquitetos, engenheiros, vigaristas, vendedores e professores. Essa diversidade não significa que o jack seja o humano comum arquetípico — esse tipo de categorização simples diminuiria o tipo de personagem. Os jacks são extraordinários em fazer o que estiver ao seu alcance em muitas coisas diferentes, e alguns fazem várias coisas. Se um jack é um artista e outro um explorador, há provavelmente um terceiro que é as duas coisas ao mesmo tempo.

Jacks habilidosos e eruditos que dividem seus dons com os outros são membros estimados da sociedade, muito respeitados pelo que sabem e podem fazer. Uma vila pode ser protegida por guerreiros, mas é o jack que faz tudo funcionar sem problemas ao reparar ou construir o que for necessário, lidar com disputas, investigar mistérios e assim por diante. Por outro lado, jacks que usam suas habilidades variadas apenas em benefício próprio são, na melhor das hipóteses, suspeitos, e, na pior, insultados. Os assassinos e ladrões de uma comunidade provavelmente são jacks.

Jacks no Grupo: Jacks preenchem o espaço entre os extremos dos nanos e dos glaives. Eles frequentemente fazem um pouco de tudo e sabem um pouco de tudo. Eles conseguem lutar ao lado de um glaive ou ter uma conversa acadêmica com um nano.

Não existem lugares, ações ou funções certas ou erradas para os jacks. Eles conseguem se garantir em combate e outras situações perigosas, mas se distinguem em muitas tarefas variadas como procurar por pistas, usar diplomacia com os moradores locais ou consertar uma peça de um mecanismo quebrado. A desvantagem, claro, é que os jacks raramente são os melhores lutadores em combate ou os melhores manipuladores da numenera. Eles podem, entretanto, ser

RESERVAS DE ESTATÍSTICA DE JACK

Estatística	Valor Inicial de Reserva
Potência	10
Velocidade	10
Intelecto	10

Você recebe 6 pontos adicionais para dividir entre suas Reservas de estatística como desejar.

os melhores em perícias mais especializadas. Eles mais provavelmente são os personagens que sabem como escalar, como montar vigília de forma eficaz, como abrir uma fechadura e como improvisar um abrigo temporário ou uma armadilha.

Jacks e a Numenera: Jacks gravitam em torno de cifras ou artefatos que expandam ainda mais sua gama de opções. Uma peça de armadura reforçada pode ser ótima para um glaive, mas muitos jacks prefeririam ter um objeto que lhes permitisse comunicação a distância, atravessar paredes ou colocar inimigos para dormir.

Jacks Avançados: Jacks são os tipos mais flexíveis de personagens, e jacks avançados não são diferentes. Alguns aprendem esoterismos como os nanos. Outros aprimoram suas habilidades de combate. Alguns jacks fazem ambos, recebendo mais perícias e melhorando em, bem, um pouco de tudo.

Confusamente, em algumas culturas o termo "jack" é um insulto, enquanto em outras é um elogio.

Esoterismos, página 35

ANTECEDENTE DE JACK

Você pode até ouvir as pessoas dizerem que um jack é apenas o ser humano típico (ou uma pessoa comum), mas não acredita nisso. Ninguém mais é como você. Você pode fazer coisas que ninguém mais pode fazer porque você faz *muitas* coisas. Você é um guerreiro, você é um ladrão, você é um diplomata, você é um sábio e você é um espião.

Quando você escolher jack como seu tipo de personagem, apresente uma explicação de como aprendeu sua grande variedade de talentos. Escolha uma das três opções descritas abaixo. Ela fornecerá a base do seu antecedente e lhe dará uma ideia de como você poderá melhorar. O Mestre poderá usar essa informação para desenvolver aventuras e buscas que serão específicas para seu personagem e que contribuirão para seu avanço.

Sortudo

Você parece ser melhor do que a maioria das pessoas porque você realmente é. Seus ancestrais fizeram parte de uma experiência genética e seus genes são superiores aos da média humana. Você é mais esperto, mais forte, mais ágil e capaz de aprender perícias físicas e mentais mais rapidamente. As pessoas podem chamá-lo de carismático, abençoado, portador de dom divino ou simplesmente de sortudo. Eles provavelmente disseram a mesma coisa sobre seus pais, os pais deles e assim por diante. Algumas de suas vantagens genéticas podem, ainda, conceder-lhe habilidades psíquicas de nível baixo que se assemelham muito aos "milagres" realizados pelos nanos.

Avanço: Você pode ser um super-humano, mas ainda é limitado por aquilo que aprende e experimenta. Logo, você deve continuar a treinar e estudar. A prática é a chave — só que é mais fácil para você do é que para os outros.

Quando você melhora é porque aprimorou algumas habilidades naturais ou desbloqueou características genéticas até agora desconhecidas.

Escola da Vida

Você aprendeu as coisas da forma difícil — por conta própria. Adaptável e sagaz, você expressa os verdadeiros pontos fortes da humanidade em sua habilidade de se adaptar rapidamente às circunstâncias, adquirir novos truques para ter sucesso e, por fim, sobreviver quando provavelmente deveria estar morto.

Você provavelmente cresceu por conta própria, talvez nas ruas, nos ermos ou em meio a ruínas. Os detalhes realmente não importam. O mais importante é que você ensinou a si mesmo como superar quaisquer desafios que apareceram.

Avanço: Apenas continue seguindo em frente. Você chegou até onde está por observar, aprender, adaptar e adotar. Para avançar, você precisa fazer mais do mesmo. Cautela constante associada (um tanto paradoxalmente) à curiosidade constante permite que você aprimore suas perícias e novas capacidades.

Montoeira Genética

Você é o produto de gerações de eugenia, reforçado por melhorias cibernéticas menores, algumas pequenas habilidades psíquicas e as lições de mestres secretos. Em outras palavras, você não tem uma fonte de energia ou uma explicação para suas habilidades — você tem muitas, e, no que lhe diz respeito, essa é a melhor fórmula para o sucesso. Você não aposta todas as suas fichas no mesmo cavalo proverbial. Para realmente chegar à frente, você deve contar com vários pontos fortes.

Você sempre tem um truque inesperado na manga ou um plano de contingência alternativo. Por exemplo, você pode ter implantes subcutâneos que fazem você ser mais resistente, seu treinamento pode deixar você perceber um ataque do inimigo antes que ele ataque e suas habilidades psíquicas poderiam lhe permitir empurrar a lâmina do inimigo para o lado permitindo que você se esquive do golpe. No final, você é simplesmente difícil de machucar.

Embora tecnicamente "esoterismos" sejam habilidades de nano, jacks frequentemente se referem aos seus truques de ofício mais claramente sobrenaturais também como esoterismos.

O equipamento inicial do seu personagem é tão importante quanto as perícias iniciais do seu personagem. Saiba mais sobre o que você carrega e para o que é usado no Capítulo 7: Equipamento, página 77.

Avanço: Você escolheu cada vereda, portanto você deve percorrer todas elas. Treinamento e drogas abastecem seu corpo e mente, implantes cerebrais lhe concedem perícias adicionais e dispositivos escondidos nas palmas das suas mãos lhe dão habilidades novas. Avanço significa novos professores e técnicos, substâncias e radiações estranhas e uma crescente necessidade de descobrir os segredos do passado que se provarão essenciais para o seu futuro.

GRAUS DE JACK

Jack de Primeiro Grau

Jacks de primeiro grau têm as seguintes habilidades:

Esforço: Seu Esforço é 1.

Pau para Toda Obra: Você tem uma Margem de 1 em uma estatística a sua escolha: Potência, Velocidade ou Intelecto. Você tem uma Margem de 0 nas outras duas estatísticas.

Uso de Cifra: Você pode carregar duas cifras ao mesmo tempo.

Prática Com Armas Leves e Médias: Você pode usar armas leves e médias sem penalidade. Se você manejar uma arma pesada, aumente a dificuldade do ataque em um passo.

Perícias: Você se torna treinado em uma tarefa de sua escolha (exceto as de ataque ou defesa).

Perícia Flexível: No início de cada dia, escolha uma tarefa (exceto as de ataque ou defesa) em que você se concentrará. Pelo resto do dia, você é treinado nessa tarefa. Você não pode usar essa habilidade com uma perícia em que você já seja treinado para se tornar especializado.

Equipamento Inicial: Você começa com roupa, duas armas, armadura leve, um kit do explorador, uma bolsa de ferramentas leves, duas cifras (escolhidas pelo Mestre para você), uma esquisitice (escolhida pelo Mestre) e 8 shins. Antes de selecionar suas armas, armadura e outros apetrechos, pode ser que queira esperar até depois de ter escolhido seus truques de ofício, descritor e foco.

Truques de Ofício: Você tem uma ampla gama de habilidades que mantêm as pessoas na incerteza. Alguns desses truques de ofício são tecnicamente esoterismos, usam a numenera, enquanto outros são mais mundanos. Alguns truques são efeitos contínuos e constantes, outros são ações específicas que geralmente custam pontos de uma das suas Reservas de estatística.

Escolha dois dos truques descritos abaixo. Você não pode escolher o mesmo truque mais de uma vez a menos que sua descrição diga o contrário.

- **Espancar (1 ponto de Potência):** Esse ataque é um espancamento. Você ataca e inflige 1 ponto adicional de dano usando quase qualquer arma exceto as mais leves (como um chicote ou uma faca pequena). Ação.
- **Magia Limitada (1 ponto de Intelecto):** Você pode realizar pequenos truques: mudar temporariamente a cor ou a aparência básica de um objeto pequeno, fazer pequenos objetos flutuarem pelo ar, limpar uma pequena área, consertar um objeto quebrado, preparar (mas não criar) comida e assim por diante. Você não pode usar magia limitada para causar dano a outra criatura ou objeto. Ação.
- **Trespassar (1 ponto de Velocidade):** Esse é um ataque a distância bem mirado e penetrante. Você ataca e inflige 1 ponto adicional de dano se sua arma tiver uma ponta afiada. Ação.
- **Prática em Armadura:** Jacks podem usar armaduras por períodos razoáveis de tempo sem cansar e podem contrabalancear reações lentas devido ao uso de armadura. Você pode usar qualquer tipo de armadura. Você reduz o custo da Potência por hora por usar armadura e a redução da Reserva de Velocidade por usar armadura em 2. Facilitador.
- **Perícia Em Defesa:** Escolha um tipo de tarefa de defesa em que você ainda não seja treinado: Potência, Velocidade ou Intelecto. Você é treinado em tarefas de defesa daquele tipo. Diferente da maioria dos truques de ofício, você pode selecionar esse truque até três vezes. Cada vez que você selecioná-la, você deve escolher um tipo diferente de tarefa de defesa. Facilitador.
- **Estocada (1 ponto de Potência):** É uma punhalada corpo a corpo poderosa. Você ataca e inflige 1 ponto adicional de dano se sua arma tiver um gume ou ponta afiada. Ação.
- **Treinado Sem Armadura:** Você é treinado em ações de defesa de Velocidade quando não estiver usando armadura. Facilitador.

Jack de Segundo Grau

Jacks de segundo grau têm as seguintes habilidades:

Perícias: Você se torna treinado em uma tarefa de sua escolha (exceto as de ataque ou defesa). Se escolher uma em que já seja treinado, você se tornará especializado nessa tarefa. Você não pode escolher uma tarefa em que você já seja especializado.

Truques de Ofício: Escolha um dos seguintes truques (ou um truque de um grau inferior) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir um dos seus truques de primeiro grau por um truque diferente de primeiro grau.

- **Elegância do Brucutu**: Às vezes, um pontapé é o truque certo para arrombar uma fechadura ou fazer uma peça relutante do maquinário funcionar. Quando você emprega Esforço para uma tarefa de Velocidade que não seja de combate, você pode usar pontos de sua Reserva de Potência como se tivessem vindo de sua Reserva de Velocidade. Por exemplo, você poderia usar 3 pontos de Potência e 2 pontos de Velocidade para empregar dois níveis de Esforço para abrir uma fechadura. Facilitador.
- **Aventureiro Experiente:** Quando você usa com sucesso uma perícia que não seja de combate, se você não obtever um 19 ou um 20 natural, você poderá empregar um nível de Esforço (depois do teste) para receber um efeito especial menor. Os pontos de estatística usados para este nível de Esforço devem vir da mesma estatística que foi utilizada para a perícia. Assim, se você fez um teste de Velocidade, o custo para o Esforço vem

VÍNCULOS DE JACK

Lance um d20 ou escolha da lista a seguir para determinar um fato específico sobre seu antecedente que forneça um vínculo com o resto do mundo. Você também pode criar o seu próprio acontecimento.

Resultado	Antecedente
1	Você vem de uma família grande e teve que cuidar de si mesmo desde cedo.
2	Sua irmã mais velha é uma nano habilidosa. Você não foi capaz de seguir o caminho dela, mas a numenera não é desconhecida para você.
3	Você é um membro de uma guilda de exploradores especializada em descobrir mistérios antigos.
4	Você trabalhou ao lado do seu pai, que era habilidoso em muitas coisas, até que um dia ele desapareceu sem explicação.
5	Você cresceu nas ruas e estudou na escola da vida.
6	Você se lembra pouco do seu passado, o que sempre pareceu estranho para você.
7	Você atingiu a maturidade em área selvagem e está acostumado a uma vida rústica.
8	Sua família é rica, mas é pouco respeitada pelos moradores locais.
9	Você é amigo de muitas pessoas na comunidade e geralmente é muito estimado.
10	Você tem um rival irritante que parece sempre se colocar no seu caminho ou frustrar seus planos.
11	Você está apaixonado por um lojista local, mas essa pessoa demonstra pouco interesse em você.
12	Várias expedições que se preparam para explorar velhas ruínas e mistérios estranhos gostariam que você se juntasse a elas porque você parece ser uma adição promissora ao time.
13	Seu melhor amigo de infância é agora um Sacerdote dos Éons.
14	Você vem de uma comunidade próxima, mas os moradores locais consideram o povo de seu povoado natal como rivais indignos de confiança.
15	Você é amigo íntimo de um casal local em que os dois são nanos experientes.
16	Você é companheiro de bebedeira de alguns guardas e glaives locais.
17	Uma vez você salvou o fiho de uma nobre local de um incêndio e ela é muito grata.
18	Você costumava trabalhar com uma trupe itinerante de menestréis e artistas e eles se lembram de você com carinho (assim como as pessoas nos lugares que você visitou).
19	Você é procurado por um crime que você não cometeu.
20	Você tem um amigo com uma biblioteca extensa, com abundância de comida e bebida e uma casa confortável — e a porta está sempre aberta para você.

da sua Reserva de Velocidade. Empregar o Esforço não modifica a dificuldade da tarefa — apenas cria um efeito menor. Facilitador.

- **Sem Necessidade de Armas:** Quando você atacar desarmado (tal como um soco ou um chute), contará como uma arma média em vez de uma arma leve. Facilitador.
- **Empurrar (2 pontos de Intelecto):** Você empurra uma criatura ou objeto em uma distância imediata em qualquer direção que desejar. Você deve ser capaz de ver o alvo, que deve ser do seu tamanho ou menor, não deve estar preso a nada e deve estar dentro do alcance curto. O empurrão é rápido e a força é muito grosseira para ser manipulada. Por exemplo, você não pode usar este truque para puxar uma alavanca ou mesmo fechar uma porta. Ação.
- **Recarregar (1 ponto de Velocidade):** Quando estiver usando uma arma que normalmente requeira uma ação para recarregar, você poderá recarregar e atirar (ou atirar e recarregar) na mesma ação. Facilitador.
- **Proteger:** Você tem ao seu redor, o tempo todo, um escudo de energia que ajuda a desviar ataques. Você recebe +1 em Armadura. Facilitador.

Jack de Terceiro Grau

Jacks de terceiro grau têm as seguintes habilidades:

Especialista no Uso de Cifra: Você pode carregar três cifras ao mesmo tempo.

Perícias: Você se torna treinado em uma tarefa de sua escolha (exceto as de ataque ou defesa). Se você escolher uma em que já seja treinado, você se tornará especializado nessa tarefa. Você não pode escolher uma tarefa em que você já seja especializado.

Truques de Ofício: Escolha um dos seguintes truques (ou um truque de um grau inferior) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir um dos seus truques de grau inferior por um truque diferente do mesmo grau inferior.

- **Melhoria (4 pontos de Intelecto):** Você recebe um bônus de +1 para a Margem de uma estatística a sua escolha (Potência, Velocidade ou Intelecto) por dez minutos. Você pode ter apenas uma versão deste truque ativa por vez. Ação para iniciar.
- **Flutuar (3 pontos de Intelecto):** Você flutua lentamente no ar. Caso se concentre, você pode controlar seu movimento para permanecer imóvel no ar ou flutuar até uma distância curta como sua ação, mas nada além disso; do contrário, você vaga com o vento ou com qualquer dinamismo que você tenha adquirido. Esse efeito dura por até dez minutos. Ação para iniciar.
- **Leitura da Mente (4 pontos de Intelecto):** Você consegue ler os pensamentos superficiais de uma criatura dentro do seu alcance curto, mesmo se o indivíduo não quiser que você o faça. Você deve ser capaz de ver o alvo. Uma vez que tenha estabelecido contato, você poderá ler os pensamentos do alvo por até um minuto. Se você ou o alvo saírem do alcance, o vínculo será quebrado. Ação para iniciar.
- **Massacre (2 pontos de Intelecto):** Você ataca um inimigo usando energias que golpeiam tanto sua forma física quanto sua mente. Em ambos os

Jacks são capazes de pegar o melhor de todas as habilidades e fundir em um estilo todo próprio.

Feiren Quevas é um conhecido jack que procurou as três chaves lendárias da Porta de Prata, a única entrada para o maciço objeto numenera conhecido como Cogumelo devido à sua forma. Embora ele nunca tenha possuído todas as três chaves ao mesmo tempo, ele conseguiu descobrir um artefato conhecido como Luva Vermelha, que poderia transmutar qualquer material tocado em vapor.

casos, você deve ser capaz de ver o seu alvo. Se o ataque for físico, você emitirá um raio invisível de força de alcance curto que inflige 4 pontos de dano. Se o ataque for mental, você focará sua energia mental para dar uma rajada nos processos de pensamentos de outra criatura dentro do alcance curto. Esse corte mental infligirá 2 pontos de dano de Intelecto (ignorando, assim, a Armadura). Algumas criaturas sem mente (como autômatos) podem ser imunes ao corte mental. Ação.

- **Perícia Em Ataques:** Escolha um tipo de ataque no qual você não seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado em ataques com esse tipo de arma. Facilitador.

Jack de Quarto Grau

Jacks de quarto grau têm as seguintes habilidades:

Perícias: Você se torna treinado em uma tarefa de sua escolha (exceto as de ataque ou defesa). Se você escolher uma em que você já seja treinado, você se tornará especializado nessa tarefa. Você não pode escolher uma tarefa em que você já seja especializado.

Truques de Ofício: Escolha um dos seguintes truques (ou um truque de grau inferior) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir um dos seus truques de grau inferior por um truque diferente do mesmo grau.

- **Combate Analítico:** Às vezes o músculo mais importante em uma luta é o seu cérebro. Se você puder predizer para onde um oponente irá a seguir ou ver o seu ponto fraco, você poderá ser um combatente mais bem sucedido. Quando você empregar Esforço para uma tarefa de Potência ou em uma tarefa de Velocidade que seja de combate, você também poderá usar pontos de sua Reserva de Intelecto como se eles tivessem vindo da sua Reserva de Potência ou da sua Reserva de Velocidade. Por exemplo, você poderia usar 3 pontos de Intelecto e 2 pontos de Potência para empregar dois níveis de Esforço para atacar com uma espada. Facilitador.
- **Investida (2 pontos de Potência):** Esse movimento requer que você se estique para uma punhalada ou esmagamento poderoso. A investida complicada aumenta a dificuldade do teste de ataque em um passo. Se o seu ataque for bem sucedido, inflige 4 pontos adicionais de dano. Ação.
- **Fatiar (2 pontos de Velocidade):** Esse é um ataque rápido com uma arma de lâmina ou com ponta de que é difícil se defender. A dificuldade do teste de ataque é diminuída em um passo. Se o ataque for bem sucedido, ele causará 1 ponto a menos de dano do que o normal. Ação.
- **Saraivada (2 pontos de Velocidade):** Se uma arma tiver a capacidade de disparar tiros rápidos sem recarregar (geralmente chamada de arma de tiro rápido, tal como a besta de repetição), você poderá saraivar vários tiros ao redor do seu alvo para aumentar a chance de acertar. Esse movimento usará 1d6 + 1 unidades de munição (ou toda a munição na arma, se ela tiver menos do que o número obtido no teste). A dificuldade do teste de ataque será diminuída em um passo. Se o ataque for bem sucedido, ele causa 1 ponto a menos de dano do que o normal. Ação.
- **Arma Transdimensional (3 pontos de Intelecto):** Uma arma branca que você toca vibra tanto em uma frequência dimensional que ela perpassa outras dimensões por uma hora. Durante esse tempo ela inflige 1 ponto adicional de dano caso acerte e afeta alvos que só podem ser afetados por efeitos especiais transdimensionais, tais como aqueles que estão em outra fase. Ação para iniciar.

Jack de Quinto Grau

Jacks de quinto grau têm as seguintes habilidades:

Adepto no Uso de Cifra: Você pode carregar quatro cifras ao mesmo tempo.

Perícias: Você se torna treinado em uma tarefa de sua escolha (exceto as de ataque ou defesa). Se você escolher uma em que você já seja treinado, você se tornará especializado nessa tarefa. Você não pode escolher uma tarefa em que você já seja especializado.

Truques de Ofício: Escolha um dos seguintes truques (ou um truque de grau inferior) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir um dos seus truques de grau inferior por um truque diferente do mesmo grau.

- **Finta (3 pontos de Velocidade):** Se você usar uma ação despistando ou distraindo, na próxima rodada você poderá tirar vantagem das defesas reduzidas do seu oponente. Faça um teste de ataque corpo a corpo contra esse oponente. A dificuldade do teste será diminuída em um passo. Se o seu ataque for bem sucedido, infligirá 4 pontos adicionais de dano. Ação.
- **Tocaiar (3 pontos de Velocidade):** Se usar uma ação para mirar, na próxima rodada você poderá fazer um ataque a distância de precisão. A dificuldade do teste de ataque será diminuída em um passo. Se o seu ataque for bem sucedido, infligirá 4 pontos adicionais de dano. Ação.
- **Ataque Sucessivo (2 pontos de Velocidade):** Se você derrubar um inimigo, você poderá imediatamente fazer outro ataque contra um novo inimigo dentro do seu alcance no mesmo turno. O segundo ataque fará parte da mesma ação. Você poderá usar esse truque com ataques corpo a corpo e ataques a distância. Facilitador.
- **Olho de Tiro:** Você é treinado em qualquer ataque a distância físico que seja um truque de ofício ou venha de um dispositivo numenera. Por exemplo, você é treinado quando usa uma rajada de força de Massacre porque isso é um ataque físico, mas não quando usar um corte mental de Massacre porque isso será um ataque mental. Você é treinado quando estiver atacando com um emissor de raio da morte porque ele vem de um dispositivo numenera, mas não quando estiver usando uma besta porque ela é uma arma mundana. Facilitador.
- **Maestria Em Defesa:** Escolha um tipo de tarefa de defesa em que você seja treinado: Potência, Velocidade ou Intelecto. Você se tornará especializado em tarefas de defesa daquele tipo. Diferente da maioria dos truques de ofício, você poderá selecionar esse truque por até três vezes. A cada vez que você selecioná-lo, você deverá escolher um tipo diferente de tarefa de defesa. Facilitador.

Jack de Sexto Grau

Jacks de sexto grau têm as seguintes habilidades:

Perícias: Você se torna treinado em uma tarefa de sua escolha (exceto as de ataque ou defesa). Se você escolher uma tarefa em que você já seja treinado, você se tornará especializado nessa tarefa. Você não pode escolher uma tarefa em que você já seja especializado.

Truques de Ofício: Escolha um dos seguintes truques (ou um truque de grau inferior) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir um dos seus truques de grau inferior por um truque diferente do mesmo grau.

- **Proteção de Energia (4+ pontos de Intelecto):** Escolha um tipo distinto de energia que você tenha experiência (como térmica, sônica, eletricidade e assim por diante). Você recebe +10 em Armadura contra danos desse tipo de energia por dez minutos. Alternativamente, você recebe +1 em Armadura contra danos dessa energia por 28 horas. Você deve estar familiarizado com o tipo de energia; por exemplo, se você não tiver experiência com certo tipo de energia extradimensional, você não poderá se proteger contra ela. Em vez de empregar Esforço para diminuir a dificuldade, você poderá empregar Esforço para proteger mais alvos, com cada nível de Esforço afetando até dois alvos adicionais. Você deverá tocar os alvos adicionais para protegê-los. Ação para iniciar.

Outra jack famosa é a Crimson Tellach, uma especialista tanto na numenera quanto nas minúcias do combate. Ela perdeu a mão em uma batalha com um jiraskar, mas ela mesma a substituiu por um emissor de luz sólida que lhe permite criar temporariamente uma mão, arma, ferramenta ou qualquer coisa de que ela precise.

- **Invisibilidade (5 pontos de Intelecto):** Você fica invisível por dez minutos. Enquanto estiver invisível, você será especializado em furtividade e tarefas de defesa de Velocidade. Esse efeito terminará se você fizer alguma coisa para revelar a sua presença ou posição — atacar, realizar um esoterismo, usar uma habilidade, mover um objeto grande e assim por diante. Se isso ocorrer você poderá recuperar o efeito de invisibilidade restante através de uma ação para focar em esconder sua posição. Ação para iniciar ou reiniciar.
- **Aparar (6 pontos de Velocidade):** Você pode desviar rapidamente de ataques iminentes. Quando ativar esse truque, pelas próximas 10 rodadas você reduzirá a dificuldade para todos os testes de defesa de Velocidade em um passo. Facilitador.
- **Ataque Giratório (6 pontos de Velocidade):** Você fica parado e faz ataques corpo a corpo contra até cinco inimigos na área adjacente, tudo como parte da mesma ação em uma rodada. Faça um teste de ataque separado para cada inimigo. Você permanecerá limitado pela quantidade de Esforço que puder empregar em uma ação. Qualquer coisa que modifique seu ataque ou seu dano se aplicará a todos esses ataques. Ação.
- **Sentidos Verdadeiros:** Você consegue enxergar na escuridão completa por até 15 metros como se estivesse em uma penumbra. Você reconhece hologramas, disfarces, ilusões de ótica, imitação de som e outros truques do gênero (para todos os sentidos) pelo que eles são. Facilitador.

EXEMPLO DE JACK

James quer jogar com um jack. Ele gosta da ideia de ser astuto, sorrateiro e talvez um pouco desonesto. Ele coloca 4 dos seus pontos adicionais em sua Reserva de Intelecto (elevando-a para 14) e 2 pontos em sua Reserva de Velocidade (elevando-a para 12). Isso deixa sua Reserva de Potência em 10. Ele decide ter uma Margem de Velocidade de 1, mas foi uma escolha difícil — ele estava tentado colocar seu ponto de Margem em Intelecto. Sendo um personagem de primeiro grau, seu Esforço é 1.

James escolhe um bordão e um atirador de dardo como suas armas. O bordão é uma arma média que inflige 4 pontos de dano. O atirador de dardo é uma arma leve, portanto diminui a dificuldade dos testes de ataque com ele, mas cada dardo inflige somente 2 pontos de dano. O atirador de dardo vem com 12 dardos.

Ele veste um gibão de couro que lhe dá 1 ponto em Armadura, portanto James subtrai 1 de todos os danos que sofre. Esse tipo de armadura normalmente reduz a Reserva de Velocidade do usuário em 2 e custa 1 ponto de Potência por hora de uso. Para compensar, James escolhe Prática em Armadura como um dos seus truques de ofício, o que reduz ambos os custos em 2 (o que significa que ambos se tornam iguais a 0).

Para seu outro truque, ele escolhe Perícia Em Defesa e seleciona tarefas de Velocidade. James se preocupa muito com a defesa.

Ele também escolhe uma perícia para ser treinado. James se decide por furtividade, portanto sempre que tentar se esconder, se mover silenciosamente ou colocar algo no bolso sem ninguém perceber, ele reduzirá a dificuldade da tarefa em um passo. Além disso, sua perícia flexível deixa-o escolher outra perícia a cada dia, portanto ele tem muitas opções.

Seu personagem pode carregar duas cifras. O Mestre decide que um item é uma injeção que dá a James um bônus temporário de +1 à sua Margem de Velocidade por uma hora e o outro é um dispositivo de cinto que projeta um campo de força ao redor dele por dez minutos e concede +3 à sua Armadura.

James ainda precisa escolher seu descritor e foco. Para seu descritor, ele escolhe Esperto para complementar seu tema "desonesto", portanto ele adiciona 3 à sua Reserva de Intelecto, elevando-a para 17. O descritor Esperto também significa que ele é treinado em mentiras e trapaça (o que se encaixa em seu personagem), testes de defesa contra efeitos mentais e identificar ou avaliar coisas. Basicamente, seu jack é bom em calcular qualquer situação em que se meter. Por outro lado, ele não se distingue lendo livros, estudando ou se lembrando de detalhes. Por fim, o descritor dá a James algum dinheiro inicial extra — provavelmente por ser tão esperto.

Para seu foco, ele fez uma escolha que é desonesta, mas evidente: Cria Ilusões. No primeiro grau, ele pode gastar 1 ponto da sua Reserva de Intelecto para criar imagens menores. O foco também garante a ele uma esquisitice estranha que envolve imagens em um pedaço de vidro. James usará essas habilidades para criar um personagem vigarista que é cuidadoso, esperto e apoia suas mentiras com ilusões.

Prática em Armadura, página 29

Perícia Em Defesa, página 30

Esperto, página 48

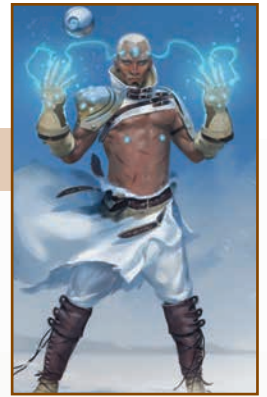
Cria Ilusões, página 56

Bordão, página 80

Atirador de dardo, página 80

Gibão de couro, página 79

CAPÍTULO 5

DESCRITOR DE PERSONAGEM

Seu descritor define o seu personagem — é o que dá sabor a tudo o que você faz. A diferença entre um glaive Encantador e um glaive Gracioso é considerável. O descritor muda a forma como esses personagens realizam cada ação. Seu descritor encaixa seu personagem na situação (a primeira aventura, a que começa a campanha) e ajuda a fornecer motivação. É o adjetivo da sentença "Eu sou um *substantivo adjetivo* que *verbo*".

Descritores oferecem um pacote único de habilidades, perícias ou modificações a suas Reservas de estatísticas. Nem todas as ofertas de um descritor são modificações positivas de personagem. Por exemplo, alguns descritores têm inaptidões — tarefas em que um personagem não é bom. Você pode pensar nas inaptidões como "perícias negativas" — em vez de ser um passo melhor naquele tipo de tarefa, você é um passo pior. Se você se tornar perito em uma tarefa em que você tem uma inaptidão, ambos se anulam. Lembre-se de que os personagens são definidos tanto por aquilo em que eles *não são bons* quanto por aquilo em que eles *são bons*.

Descritores também oferecem algumas sugestões breves de como seu personagem se envolveu com o resto do grupo em sua primeira aventura. Você pode usá-las ou não, como preferir.

Esta seção detalha os seguintes descritores: Decidido, Encantador, Erudito, Esperto, Forte, Furtivo, Gracioso, Inteligente, Místico/Mecânico, Resistente, Rústico e Veloz. Escolha um deles para o seu personagem. Você pode escolher qualquer descritor que desejar, independente de ser um glaive, um nano ou um jack.

DECIDIDO

Você é resoluto, obstinado e independente. Ninguém consegue persuadi-lo a nada nem mudar seus pensamentos quando você não quer mudá-los. Essa qualidade não o torna necessariamente esperto, mas o torna um bastião da força de vontade e determinação. Você provavelmente se veste e age com um estilo e talento únicos, sem se preocupar com o que os outros pensam.

Você recebe os seguintes benefícios.

Obstinado: +4 em sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você é treinado em resistir a efeitos mentais.

DESCRITORES

Decidido	Gracioso
Encantador	Inteligente
Erudito	Místico/Mecânico
Esperto	Resistente
Forte	Rústico
Furtivo	Veloz

Perícia: Você é treinado em tarefas que exigem foco ou concentração incrível.

Inaptidão: Obstinado não significa brilhante. A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo resolver enigmas ou problemas, memorizar coisas ou fazer uso do conhecimento da tradição é aumentada em um passo.

Ligação Inicial com a Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Contrariando seu bom senso, você se juntou aos outros PJs porque viu que estavam em perigo.
2. Um dos outros PJs o convenceu de que entrar no grupo seria do seu interesse.
3. Você teme o que poderia acontecer se os outros PJs falharem.
4. Há uma recompensa envolvida e você precisa de dinheiro.

ENCANTADOR

Você é tentador e sedutor. Seja através de meios que pareçam sobrenaturais ou apenas jeito com as palavras, você pode convencer os outros a fazer o que você quiser. Muito provavelmente, você é fisicamente atraente ou pelo menos muito carismático e os outros apreciam escutar a sua voz. Você provavelmente presta atenção à sua aparência, mantendo-se bem arrumado. Você faz amigos facilmente.

Você enfatiza a faceta de personalidade da sua estatística de Intelecto; inteligência não é seu forte. Você é bem-apessoado, não necessariamente estudioso ou decidido.

Você recebe os seguintes benefícios:

Bem-apessoado: +2 em sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas envolvendo interação social positiva ou agradável.

Você pode personalizar um descritor existente ou criar um novo. Para orientação, veja a página 117.

Reserva de Intelecto, página 20

Esoterismos, página 35

Perícia: Você é treinado quando usa esoterismos ou habilidades especiais que influenciam as mentes dos outros.

Contato: Você tem um contato importante que está em uma posição de influência, tal como um nobre menor, o capitão da guarda do povoado, um Sacerdote dos Éons ou o líder de uma grande gangue de ladrões. Você e o Mestre devem desenvolver os detalhes juntos.

Sacerdote dos Éons, página 271

Inaptidão: Você nunca foi bom em estudar ou decorar acontecimentos. A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo tradição, conhecimento ou compreensão é aumentada em um passo.

Inaptidão: Sua força de vontade não é um dos seus pontos fortes. Sempre que você tentar resistir a um ataque mental, a dificuldade é aumentada em um passo.

Reserva de Intelecto, página 20

Equipamento Adicional: Você conseguiu alguns descontos e bônus decentes nas últimas semanas. Como resultado, você tem 10 shins extras tilintando em seu bolso.

Ligação Inicial com a Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você convenceu um dos outros PJs a contar-lhe o que ele estava fazendo.
2. Você incitou a coisa toda e convenceu os outros a se juntarem a você.
3. Um dos outros PJs fez um favor para você e agora você está retribuindo essa obrigação ao ajudá-lo com a tarefa que tem em mãos.
4. Há uma recompensa envolvida e você precisa de dinheiro.

Shins, página 77

ERUDITO

Você estudou, tanto por conta própria quanto com um instrutor. Você sabe muitas coisas e é um especialista em alguns tópicos como história, biologia, geografia, a numenera, natureza ou qualquer outra área de estudo. Personagens eruditos geralmente carregam alguns livros consigo por aí e passam seu tempo livre lendo.

Você recebe os seguintes benefícios:

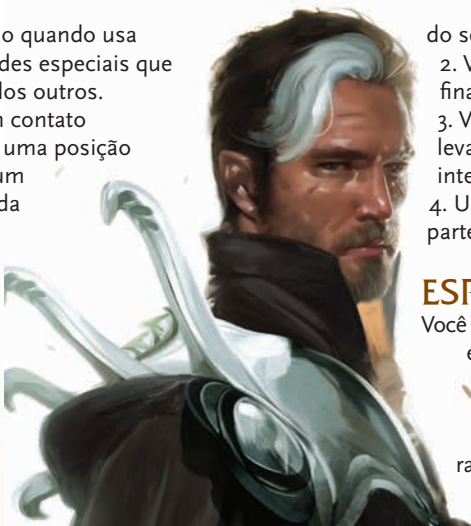
Sagaz: +2 em sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você é treinado em três áreas de conhecimento à sua escolha.

Inaptidão: Você tem pouco traquejo social. A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo encantar, persuadir ou etiqueta é aumentada em um passo.

Equipamento Adicional: Você tem dois livros adicionais sobre temas de sua escolha.

Ligação Inicial com a Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir:

1. Um dos outros PJs pediu para você vir por causa do seu conhecimento.
2. Você precisa de dinheiro para financiar seus estudos.
3. Você acreditava que a tarefa poderia levar a descobertas importantes e interessantes.
4. Um colega pediu que você fizesse parte na missão como um favor.

ESPERTO

Você é perspicaz e pensa rápido. Você entende as pessoas, então consegue enganá-las, mas raramente é enganado. Pela sua facilidade em ver as coisas como elas são, você rapidamente capta como as coisas funcionam, avaliando ameaças, aliados e situações com precisão. Talvez você seja fisicamente atraente, ou talvez você use sua sagacidade para superar quaisquer imperfeições físicas ou mentais.

Você recebe os seguintes benefícios:

Sagaz: +2 em sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você é treinado em todas as interações envolvendo mentiras ou trapaça.

Perícia: Você é treinado em testes de defesa para resistir a efeitos mentais.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas envolvendo, identificando ou avaliando perigo, mentiras, qualidade, importância, função ou poder.

Inaptidão: Você nunca foi bom em estudar ou decorar conhecimento trivial. A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo tradição, conhecimento ou compreensão é aumentada em um passo.

Equipamento Adicional: Você enxerga através dos esquemas dos outros e ocasionalmente os convence a acreditar em você — mesmo quando, por acaso, eles não deveriam. Graças a seu comportamento esperto, você tem 10 shins extras.

Ligação Inicial com a Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir:

1. Você convenceu um dos outros PJs a contar-lhe o que ele estava fazendo.
2. De longe, você viu que algo interessante estava acontecendo.
3. Você se meteu na situação porque pensou que poderia ganhar algum dinheiro.
4. Você suspeita que os outros PJs não terão sucesso sem você.

FORTE

Você é extremamente forte e fisicamente poderoso e usa bem essas qualidades, seja por meio de violência ou grandes feitos. Você provavelmente tem uma constituição robusta e músculos impressionantes.

Você recebe os seguintes benefícios:

Muito Poderoso: +4 em sua Reserva de Potência.

Perícia: Você é treinado em todas as ações envolvendo quebrar objetos inanimados.

Perícia: Você é treinado em todas as ações envolvendo saltos.

Equipamento Adicional: Você tem uma arma

Reserva de Potência, página 20

média ou uma arma pesada extra.

Ligação Inicial com a Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir:

1. Contrariando seu bom senso, você se juntou aos outros PJs porque você viu que estavam em perigo.
2. Um dos outros PJs o convenceu de que entrar no grupo seria do seu interesse.
3. Você teme o que poderia acontecer se os outros PJs falharem.
4. Há uma recompensa envolvida e você precisa de dinheiro.

Seu descritor define o seu personagem — é o que dá sabor a tudo o que você faz.

FURTIVO

Você é sorrateiro, escorregadio e rápido. Esses talentos ajudam-no a se esconder, se mover silenciosamente e sacar truques da manga que exijam prestidigitação. Muito provavelmente, você é pequeno e rijo. Entretanto, você não é muito de dar arrancada — você é mais habilidoso do que ágil ou veloz.

Você recebe os seguintes benefícios:

Veloz: +2 em sua Reserva de Velocidade.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas furtivas.

Perícia: Você é treinado em todas as interações envolvendo mentiras ou trapaça.

Perícia: Você é treinado em todos os esoterismos ou habilidades especiais envolvendo ilusões ou trapaças.

Inaptidão: Você é sorrateiro, mas não rápido. A dificuldade de todas as tarefas relacionadas a movimento é um passo mais difícil para você.

Ligação Inicial com a Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir:

1. Você tentou roubar um dos PJs. Esse personagem o pegou no ato e forçou a vir com ele.
2. Você estava seguindo um dos outros PJs por suas próprias razões, o que o levou à ação.
3. Um contratante PNJ secretamente o pagou para que se envolvesse.
4. Por acaso você ouviu os outros PJs falando sobre um tema que lhe interessou, portanto você decidiu se aproximar do grupo.

GRACIOSO

Você tem um senso perfeito de equilíbrio, movimento e fala com graça e beleza. Você é rápido, flexível e ágil. Seu corpo é perfeitamente apropriado para dançar e você usa essa vantagem em combate para se esquivar de pancadas. Você pode usar vestes que melhoram seus movimentos ágeis e seu senso de estilo.

Você recebe os seguintes benefícios:

Ágil: +2 em sua Reserva de Velocidade.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas envolvendo equilíbrio e movimentos cuidadosos.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas envolvendo artes performáticas.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas de defesa de Velocidade.

Ligação Inicial com a Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir:

1. Contrariando seu bom senso, você se juntou aos outros PJs porque você viu que estavam em perigo.
2. Um dos outros PJs o convenceu de que entrar no grupo seria do seu interesse.
3. Você teme o que poderia acontecer se os outros PJs falharem.
4. Há uma recompensa envolvida e você precisa de dinheiro.

INTELIGENTE

Você é muito sagaz. A sua memória é afiada e você compreende com facilidade conceitos que fazem os outros penar. Essa aptidão não significa necessariamente que você teve anos de educação formal, mas que aprendeu muito na sua vida, principalmente porque você pega as coisas rapidamente e guarda muita informação.

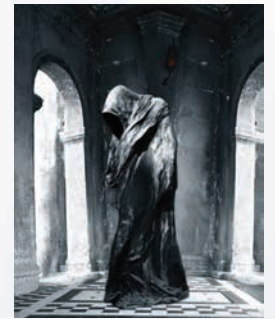
Você recebe os seguintes benefícios:

Sagaz: +2 em sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você é treinado em uma área do conhecimento a sua escolha.

Perícia: Você é treinado em todas as ações que envolvam lembrar ou memorizar as coisas com as quais você teve experiência diretamente. Por exemplo, em vez de ser bom em se recordar de detalhes de geografia que você tenha lido em um livro, você pode se lembrar de um caminho através de um conjunto de túneis que tenha explorado antes.

Ligação Inicial com a Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir:

1. Um dos outros PJs pediu sua opinião sobre a missão, sabendo que se você achasse que era uma boa ideia, então provavelmente era mesmo.
2. Você enxergou valor no que os outros PJs estavam fazendo.
3. Você acreditava que a tarefa poderia levar a descobertas importantes e interessantes.
4. Um colega pediu que você fizesse parte da missão como um favor.

MÍSTICO/MECÂNICO

Você tem um talento especial que pode ser visto de dois modos. Você pode pensar em si mesmo como um "místico" e, por isso, sintonizado com os mistérios e o paranormal, ou pode pensar em si mesmo como um "mecânico" e, assim, hábil com dispositivos e máquinas. Em qualquer caso, seus verdadeiros talentos são parte da numenera. Você provavelmente tem experiência com tradições antigas e pode sentir e manejar a numenera — apesar de isso significar "magia" ou "tecnologia" ficar ao seu critério (e provavelmente também ao critério daqueles ao seu redor). Personagens místicos geralmente usam joias, como um anel ou um amuleto, ou têm tatuagens ou outras marcas que mostrem seus interesses. Personagens mecânicos tendem a carregar um

Reserva de Intelecto, página 20

Esoterismo, página 35

A numenera, página 275

Reserva de Velocidade, página 20

monte de ferramentas e as tratam quase como talismãs.

Você recebe os seguintes benefícios:

Sagaz: +2 em sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você é treinado em todas as ações envolvendo identificar ou compreender a numenera.

Sentir "magia": Você pode sentir se a numenera está ativa em situações onde sua presença não é óbvia. Você deve estudar um objeto ou localização de perto por um minuto para conferir se o toque dos antigos está em funcionamento.

Esoterismo: Você consegue realizar o esoterismo conhecido como Magia Limitada quando tiver uma mão livre e puder pagar o custo em pontos de Intelecto.

- **Magia Limitada (1 ponto de Intelecto):** Você pode realizar pequenos truques: mudar temporariamente a cor ou a aparência básica de um objeto pequeno, fazer pequenos objetos flutuarem pelo ar, limpar uma pequena área, consertar um objeto quebrado, preparar (mas não criar) comida e assim por diante. Você não pode usar magia limitada para causar dano a outra criatura ou objeto. Ação.

Inaptidão: Você tem um estilo ou uma aura que os outros acham um pouco inquietante. A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo encantar, persuadir ou enganar é aumentada em um passo.

Equipamento Adicional: Você tem uma esquisitice extra determinada pelo Mestre.

Ligação Inicial com a Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir:

1. Um sonhou o guiou até esse ponto.
2. Você precisa de dinheiro para financiar seus estudos.
3. Você acreditou que a missão seria uma boa forma de aprender mais sobre a numenera.
4. Vários sinais e presságios o conduziram até aqui.

Um dos três aspectos de personagem, faz muito sentido, tanto mecanica quanto narrativamente, que descritores mudem ao longo da vida do personagem. Caso se encaixe na história, por exemplo, o Mestre pode permitir que um personagem passe de "encantador" para "resistente" depois que terríveis circunstâncias se abateram sobre ele. Quando muda o descritor, o PJ perde todos os benefícios anteriores e recebe aqueles do novo descritor.

RESISTENTE

Você é forte e aguenta muito castigo físico. Você pode ter ossos grandes e queixo quadrado. Personagens resistentes frequentemente têm cicatrizes visíveis.

Você recebe os seguintes benefícios:

Resiliente: +1 em Armadura.

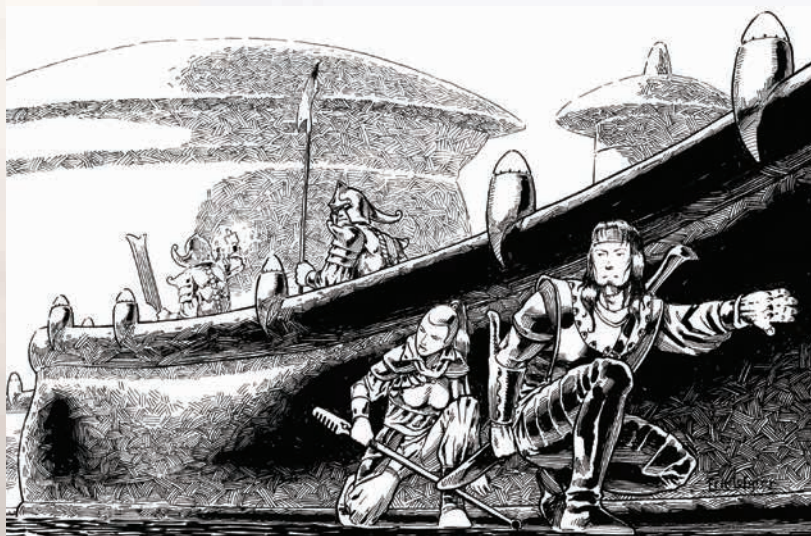
Saudável: Adicione 1 aos pontos que você recupera quando faz um teste de recuperação.

Perícia: Você é treinado em ações de defesa de Potência.

Equipamento Adicional: Você tem uma arma leve extra.

Ligação Inicial com a Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir:

1. Você está trabalhando como o guarda-costas de um dos outros PJs.
2. Um dos PJs é seu irmão ou irmã e você veio junto para tomar conta.
3. Você precisa de dinheiro porque sua família está endividada.
4. Você entrou em cena para defender um dos PJs quando esse personagem foi ameaçado. Depois, enquanto conversava com ele, ouviu falar sobre a tarefa do grupo.

Armadura, página 92
Teste de recuperação, página 94
Arma leve, página 80
Arma de ataque a distância, página 80

RÚSTICO

Você é um amante da natureza acostumado a viver de forma rústica, testando suas capacidades contra os elementos. Muito provavelmente, você é um caçador, coletor ou naturalista habilidoso. Anos vivendo no ermo marcaram-nos através de um semblante desgastado, cabeleira selvagem ou cicatrizes. Suas roupas provavelmente são bem menos refinadas do que as vestes usadas pelos moradores da cidade.

Você recebe os seguintes benefícios:

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas envolvendo escalar, saltar, correr e nadar.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas envolvendo treinar, montar ou acalmar animais naturais.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas envolvendo identificar ou usar plantas naturais.

Inaptidão: Você não tem traquejo social e prefere animais a pessoas. A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo encantar, persuadir, etiqueta ou enganar é aumentada em um passo.

Equipamento Adicional: Você carrega um kit do explorador. Se você já tiver um, você pode levar 15 metros de corda extra, mais dois dias de ração e uma arma de ataque a distância extra no lugar.

Ligação Inicial com a Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir:

1. Contrariando seu bom senso, você se juntou aos outros PJs porque você viu que estavam em perigo.
2. Um dos outros PJs o convenceu de que entrar no grupo seria do seu interesse.
3. Você teme o que poderia acontecer se os outros PJs falharem.
4. Há uma recompensa envolvida e você precisa de dinheiro.

Lembre-se de que os personagens são definidos tanto por aquilo em que eles não são bons quanto por aquilo em que eles são bons.

VELOZ

Você se move rapidamente, é capaz de dar arrancadas súbitas e trabalhar usando as mãos com destreza. Você é bom em atravessar distâncias rapidamente, mas nem sempre com suavidade. Você é provavelmente pequeno e musculoso.

Você recebe os seguintes benefícios:

Rápido: +4 em sua Reserva de Velocidade.

Perícia: Você é treinado em ações de iniciativa (para determinar quem age primeiro em combate).

Perícia: Você é treinado em ações que envolvam correr.

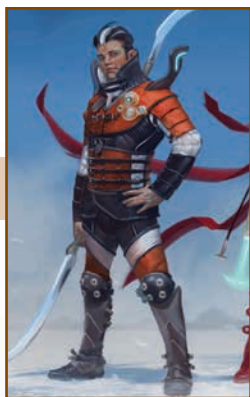
Inaptidão: Você é rápido, mas não necessariamente gracioso. A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo equilíbrio é aumentada em um passo.

Ligação Inicial com a Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir:

1. Contrariando seu bom senso, você se juntou aos outros PJs porque você viu que estavam em perigo.
2. Um dos outros PJs o convenceu de que entrar no grupo seria do seu interesse.
3. Você teme o que poderia acontecer se os outros PJs falharem.
4. Há uma recompensa envolvida e você precisa de dinheiro.

Iniciativa, página 90

FOCO DE PERSONAGEM

Esoterismos, página 35

Foco é o que torna seu personagem único. Nenhum PJ do grupo deve ter o mesmo foco que outro. Seu foco dá benefícios quando você cria seu personagem e cada vez que você ascende para o próximo grau. É o verbo da sentença "*Eu sou um substantivo adjetivo* que *verbo*."

Quando escolhe um foco de personagem, você obtém um vínculo especial com um ou mais companheiros PJs, uma habilidade de primeiro grau e, talvez, equipamento inicial adicional. Alguns focos oferecem pequenas alterações de esoterismos ou truques para nanos e jacks. Cada foco também oferece sugestões para o Mestre e para o jogador dos efeitos ou consequências possíveis de testes realmente bons ou realmente ruins.

Conforme você progride para um novo grau, seu foco lhe garante mais habilidades. Cada benefício de grau é geralmente rotulado de Ação ou Facilitador. Se uma habilidade é rotulada de Ação, você deve realizar uma ação para usá-la. Se uma habilidade é rotulada de Facilitador, ela torna outras ações melhores ou dá algum outro benefício, mas não é uma ação. Uma habilidade que permita que você exploda inimigos usando lasers é uma ação. Uma habilidade que lhe conceda dano adicional quando você atacar é um facilitador. Você pode usar um facilitador no mesmo turno em que realiza outra ação.

Cada benefício de grau é independente e cumulativo com outros benefícios de outros graus (a menos que o contrário seja indicado). Portanto, se sua habilidade de primeiro grau lhe conceder +1 em Armadura e sua habilidade de quarto grau também lhe conceder +1 em Armadura, quando você chegar ao quarto grau, terá um total de +2 em Armadura.

Armadura, página 92
Kit de disfarce, página 82
Veneno, página 95

FOCOS

Assassina
Caça Com Grande Perícia
Carrega uma Aljava
Controla a Gravidade
Controla Bestas
Cria Ilusões
Cria Objetos Únicos
Deixa um Rastro de Gelo
Doma o Relâmpago
Domina a Defesa
Domina o Armamento
Domina Poderes Mentais
Empunha Duas Armas ao Mesmo Tempo
Entretém
Espreita nos Becos
Existe Parcialmente Fora desta Fase
Explora Lugares Escuros
Fala com Máquinas
Faz Milagres
Funde Carne e Aço
Lidera
Luta Com Estilo
Maneja o Poder Com Precisão
Manipula a Matéria com a Mente
Porta um Halo de Fogo
Se Enfurece
Uiva para a Lua
Usa o Magnetismo
Vive nos Ermos

ASSASSINA

O assassino homicida é um mestre em causar a morte. Ninguém é melhor em se esgueirar até um local, eliminar um alvo e, então, escapulir novamente. Óbvio que um assassino profissional provavelmente não é de ter muitos amigos.

Você provavelmente se veste com cores escuras — preto, cinza-carvão ou azul meia-noite — para ajudar a se misturar com as sombras. Mas já que também é um mestre do disfarce, você poderia se parecer com quem quer que seja.

Qualquer personagem poderia ser um assassino. Jacks são a escolha mais provável, mas nanos, com seus esoterismos, ou glaives, com suas habilidades de combate, também se tornariam assassinos eficientes.

Intromissões do Mestre em Assassina: *A maioria das pessoas não reage bem a um assassino profissional.*

Vínculo: Escolha outro PJ. Este personagem conhece sua identidade, profissão e histórico reais. Para todos os outros, a verdade sobre você é um segredo guardado a sete chaves.

Equipamento Adicional: Você começa com um kit de disfarce e três doses de um veneno para lâmina de nível 2 que inflige 5 pontos de dano.

Sugestões de Efeito Menor: Ninguém além do inimigo percebe que você faz o ataque.

Sugestões de Efeito Maior: Se você tem veneno no meio dos seus pertences, você pôde espalhá-lo pouco antes do golpe, adicionando os efeitos do veneno ao dano de ataque normal.

Grau 1: Ataque Surpresa. Se atacar de uma posição estratégica vantajosa, de surpresa ou antes de um oponente agir, você reduzirá a dificuldade do seu ataque em um passo. Caso acerte com esse ataque surpresa, você infligirá 2 pontos adicionais de dano. Facilitador.

Assassino Treinado. Você é treinado em tarefas de furtividade e de disfarce. Facilitador.

ORIGEM DOS PODERES ESPECIAIS

Se você quer uma explicação para alguns dos poderes mais sobrenaturais fornecidos pelo seu foco, lance um d100 e verifique a seguinte tabela, descartando resultados que não são adequados à lógica.

Resultado	Explicação
01–05	Mutação natural
06–09	Reconstrução viral inesperada do seu corpo
10–15	Mutação devido a exposição ancestral a substâncias químicas, radiação ou vírus
16–21	Mutação devido a ciência experimental realizada em seu(s) ancestral (ancestrais)
22–27	Um encontro com a Ventania de Ferro (inesperada reconstrução nanotecnológica do seu corpo)
28	Abdução por extraterrestre(s) que testou (testaram) ou fez (fizeram) cirurgia em você
29	Abdução por cientista(s) de ética duvidosa que testou (testaram) ou realizou(realizaram) cirurgia em você
30	Abdução por máquina inteligente que testou (testaram) ou realizou(realizaram) cirurgia em você
31	Um encontro com uma entidade ultraterrestre que misteriosamente mudou você
32–35	Fusão/implantação intencional ou acidental com dispositivos mecânicos nas pontas dos dedos
36–39	Fusão/implantação intencional ou acidental com dispositivos mecânicos nas palmas da mão
40–43	Fusão/implantação intencional ou acidental com dispositivos mecânicos na cabeça ou no olho
44–47	Fusão/implantação intencional ou acidental com dispositivos mecânicos no peito
48–51	Imersão ou tratamento intencional ou acidental com substâncias químicas ou radiação dos antigos
52–56	Artefato(s) oculto(s) em algum lugar de seu corpo
57–60	Nuvem de nanotecnologia que o segue e responde por razões desconhecidas
61–64	Implante ou mutação que fornece conhecimento e poder da esfera de dados
65–66	Drogas
67	Treinamento por entidades extraterrestres em estranhas e misteriosas devoções
68–69	Treinamento por ordem secreta que dominou mistérios transmitidos pelos antigos
70	Treinamento por máquina inteligente que compartilhou conhecimento inumano
71–80	Confluência: Faça dois testes e combine os resultados
81–00	Desconhecido (o Mestre pode testar novamente em segredo e manter o resultado escondido)

Grau 2: Morte Rápida (2 pontos de Velocidade). Você sabe como matar rapidamente. Quando você acerta um ataque corpo a corpo ou a distância, você causa 4 pontos adicionais de dano. Você não pode fazer esse ataque em duas rodadas consecutivas. Ação.

Grau 3: Artesão do Veneno. Você é treinado em produzir, sentir, identificar e resistir a venenos. Facilitador.

Infiltrador Treinado. Você é treinado em todas as interações envolvendo mentiras ou trapaça. Facilitador.

Grau 4: Ataque Surpresa Melhor. Se atacar de uma posição estratégica vantajosa, de surpresa ou antes de um oponente agir, você reduzirá a dificuldade do seu ataque em um passo. Caso acerte com esse ataque surpresa, você infligirá 2 pontos adicionais de dano. Esses efeitos somam-se aos de Ataque Surpresa, dando-lhe uma redução total de dois passos e um total de 4 pontos adicionais de dano. Facilitador.

Grau 5: Matador (5 pontos de Velocidade). Você golpeia o inimigo em um ponto vital com um ataque veloz e repentino. Se o alvo for de nível 3 ou menor, ele é morto imediatamente. Ação.

Grau 6: Plano de Fuga. Quando mata um inimigo, você poderá tentar uma ação furtiva para se esconder imediatamente de qualquer um por perto, assumindo que exista um esconderijo adequado nas proximidades. Facilitador.

Intromissões do Mestre em Caça Com Grande Perícia: *Até mesmo o menor ruído ou movimento pode alertar a presa que está sendo caçada.*

Intromissões do Mestre em Carrega uma Aljava: *Flechas que erraram seus alvos atingem alvos indesejados. Cordas de arcos quebram.*

Iniciativa, página 90

CAÇA COM GRANDE PERÍCIA

Você é um rastreador. Talvez você cace animais ou criaturas mais mortíferas. Talvez você vá atrás de pessoas como um caçador de recompensas, um agente da lei ou um matador de aluguel. Seja qual for a forma que sua caçada tome, você é treinado em perseguir sua presa e abatê-la. Você é um indivíduo perigoso.

Se caça animais ou criaturas, você pode carregar os troféus de matanças passadas como dentes ou peles. Se é um caçador de recompensas, você provavelmente veste qualquer coisa que sua presa acharia mais intimidador para que ela sinta como se não tivesse chance de fugir de você.

A maioria dos caçadores são glaives, mas jacks e nanos levam perícias únicas para a caçada.

Vínculo: Escolha outro PJ. Esta pessoa viu, uma vez, você surpreendentemente demonstrar misericórdia para com a sua presa e agora você espera que ela mantenha esta informação em segredo — ela poderia prejudicar sua reputação.

Equipamento Adicional: Você usa botas que abafam seus passos, dando-lhe um bônus de +1 a qualquer teste envolvendo movimentos sorrateiros.

Sugestões de Efeito Menor: Você pode tentar uma tarefa de intimidação para fazer com que seu inimigo se renda imediatamente.

Sugestões de Efeito Maior: Seu inimigo para, apavorado por sua façanha, e não age no próprio turno.

Grau 1: Rastreador. Você é treinado em seguir e identificar rastros. Facilitador.

Perseguidor. Você é treinado em todos os tipos de tarefas de movimento (incluindo escalar, nadar, saltar e se equilibrar). Facilitador.

Grau 2: Esgueirar. Você é treinado em tarefas de furtividade e de iniciativa. Facilitador.

Correr e Agarrar (2 pontos de Velocidade). Você consegue correr uma distância curta e atacar corpo a corpo para agarrar um inimigo do seu tamanho ou menor. Um ataque bem sucedido significa que você agarra o inimigo e faz com que ele pare caso esteja se movendo (pode ser tratado como um agarrão se for apropriado). Ação.

Grau 3: Presa (2 pontos de Intelecto). Escolha uma presa (uma única criatura individual que você possa ver). Você é treinado em todas as tarefas envolvendo seguir, compreender, interagir ou lutar contra esta criatura. Você só pode ter uma presa por vez. Ação para iniciar.

Grau 4: Ataque Surpresa. Se atacar de uma posição estratégica vantajosa, de surpresa ou antes que seu oponente aja, você diminuirá a dificuldade do seu ataque em um passo. Caso acerte, você infligirá 2 pontos adicionais de dano. Facilitador.

Grau 5: Ímpeto do Caçador (5 pontos de Intelecto). Através da força de vontade, quando desejar, você concederá a si maior façanha na caça por dez minutos. Durante esse tempo, você diminuirá a dificuldade de todas as tarefas envolvendo sua presa, incluindo ataques, em um passo. Sua presa é a criatura que você selecionou com a sua habilidade de terceiro grau. Facilitador.

Grau 6: Presas Múltiplas (6 pontos de Intelecto). Esta habilidade funciona como a habilidade de terceiro grau Presa, exceto que você pode selecionar até três criaturas como presas. Você deve ser capaz de ver todas as três criaturas quando você inicia esta habilidade. Sua habilidade Ímpeto do Caçador se aplica a todas as três criaturas. Ação para iniciar.

CARREGA UMA ALJAVA

O arqueiro é um perito em combate, mortífero em qualquer luta. Com um olho clínico e reflexos rápidos, você consegue eliminar inimigos a distância antes que eles o atinjam. Um bom arqueiro também aprende a fazer suas próprias flechas e arcos.

Você provavelmente veste não mais do que uma armadura leve, portanto você consegue se mover rapidamente quando necessário.

Muitos glaives e jacks são arqueiros.

Você pode usar esse foco com bestas em vez de arcos se preferir.

Vínculo: Escolha outro PJ para ser o amigo de verdade que deu para você o excelente arco que você usa atualmente. Escolha em segredo um segundo PJ (de preferência um que tenha a tendência a se colocar no caminho dos seus ataques). Quando você errar com um arco e o Mestre decidir que você acertou alguém que não seja o seu alvo, você atingirá na verdade o segundo personagem, se isso for possível.

Equipamento Adicional: Você começa com um arco bem feito e duas dúzias de flechas.

Sugestões de Efeito Menor: Acerto de um tendão ou músculo, o alvo sofre 2 pontos de dano de Velocidade, além do dano normal.

Sugestões de Efeito Maior: O alvo fica preso no lugar com uma flecha.

Grau 1: Arqueiro. Para ser verdadeiramente mortífero com um arco, você deve saber onde mirar. Você pode gastar pontos tanto da sua Reserva de Velocidade quanto da sua Reserva de Intelecto para empregar níveis de Esforço para aumentar o seu dano com o arco. Cada nível de Esforço adiciona 3 pontos de dano a um ataque bem sucedido. Facilitador.

Fabricador de Flechas. Você é treinado em fazer flechas. Facilitador.

Grau 2: Fogo de Supressão (1 ponto de Velocidade). Em uma rodada de ataque com o seu arco, se disparar uma flecha adicional, a dificuldade de ataques e habilidades especiais usadas pelo alvo será aumentada em um passo. Facilitador.

Fabricador de Arco. Você é treinado em fazer arcos. Facilitador.

Grau 3: Arqueiro Treinado. Você é treinado em usar arcos. Facilitador.

Mestre Fabricador de Flechas. Você é especializado em fazer flechas. Facilitador.

Grau 4: Tiro Rápido. Se você obtiver um 17 natural ou maior no teste para um ataque com arco, em vez de adicionar dano ou um efeito menor ou maior, você poderá fazer outro ataque com seu arco. Esse ataque reutilizará o mesmo Esforço e bônus (se tiver algum) do primeiro ataque. Facilitador.

Mestre Fabricador de Arco. Você é especializado em fazer arcos. Facilitador.

Grau 5: Arqueiro Fenomenal. Você é especializado em usar arcos. Facilitador.

Grau 6: Tiro Poderoso (2 pontos de Potência). Você inflige 3 pontos adicionais de dano com um arco. Os pontos de Potência gastos para usar essa habilidade são gastos em adição a quaisquer pontos de Velocidade gastos no ataque. Facilitador.

CONTROLA A GRAVIDADE

A gravidade deve ter sido uma grande preocupação para as pessoas das épocas anteriores porque há muitas formas na numenera para controlá-la. Por uma ironia do destino, algum(ns) dispositivo(s) único(s) ou devoção suprema (ou uma combinação dos três), você aprendeu a explorar a força da gravidade. Com um pé plantado no passado distante, você é uma pessoa misteriosa. Provavelmente também é mais velho, tendo passado muito tempo de sua vida aprimorando seus talentos ímpares e antigos.

Você pode preferir vestes ondulantes que exibam sua maestria sobre a atração gravitacional e ocultem sua identidade e intenções.

Nenhum tipo de personagem tem maior probabilidade de controlar a gravidade que outro, mas o poder é raro.

Vínculo: Escolha outro PJ. No passado recente, enquanto usava seus poderes gravitacionais, você acidentalmente arremessou-o no ar ou fez com que ele mergulhasse no chão. De qualquer maneira, ele quase não sobreviveu. Cabe ao jogador deste personagem decidir se está ressentido, tem medo ou o perdoa.

Equipamento Adicional: Você tem uma esquisitice do tamanho de uma caneta que informa o peso de seja o que for que você aponte com ela (dentro do alcance curto). O peso é exibido em uma pequena placa de vidro, em runa que só você consegue decifrar.

Sugestões de Efeito Menor: A duração do efeito é dobrada.

Sugestões de Efeito Maior: Um item importante que está no corpo do alvo é destruído.

Grau 1: Flutuar (1 ponto de Intelecto): Você flutua lentamente no ar. Como sua ação, você pode se concentrar para permanecer imóvel no ar ou flutuar até uma distância curta, mas nada além disso; do contrário, você vaga com o vento ou com qualquer dinamismo que você tenha adquirido. Esse efeito dura por até dez minutos. Se você também tiver o esoterismo ou o truque de ofício Flutuar, você poderá flutuar por vinte minutos e se mover em sua velocidade normal. Ação para iniciar.

Grau 2: Redução da Atração Gravitacional. Ao manipular a atração gravitacional em si mesmo, você recebe +1 em sua Margem de Velocidade. Facilitador.

Grau 3: Ruptura Gravitacional (3 pontos de Intelecto). Você pode causar dano a um alvo dentro de alcance curto ao aumentar rapidamente a atração gravitacional de uma parte do alvo e diminuí-la em outra, infligindo 6 pontos de dano. Ação.

Grau 4: Campo Gravitacional (4 pontos de Intelecto). Quando desejar, um campo de gravidade manipulada ao seu redor atrairá ataques iminentes a distância com projéteis para o chão. Você estará imune a tais ataques até seu turno na próxima rodada. Você deve estar ciente de um ataque para impedi-lo. Essa habilidade não funciona contra ataques de energia. Facilitador.

Grau 5: Voo (4+ pontos de Intelecto). Você pode flutuar e voar pelo ar por uma hora. Para cada nível de Esforço empregado, você pode afetar uma criatura adicional do seu tamanho ou menor. Você deve tocar a criatura para conceder o poder de voo. Você direciona o movimento da outra criatura e, enquanto estiver voando, ela deve permanecer no seu campo de visão ou cairá. Em termos de movimento por terra, uma criatura voadora se move em torno de 32 km por hora e não é afetada pelo terreno. Ação para iniciar.

Grau 6: Peso do Mundo (6+ pontos de Intelecto). Você pode aumentar dramaticamente o peso de um alvo. O alvo é puxado para o chão e não pode se mover fisicamente por conta própria por um minuto. O alvo deve estar dentro do alcance curto. Para cada nível de Esforço empregado você pode afetar uma criatura adicional. Ação.

CONTROLA BESTAS

Dizer que você tem jeito com animais e criaturas não humanas não dá conta nem de começar a descrevê-lo. Seu domínio e comunicação com bestas é positivamente esquisito. Elas vêm destemidamente até você e não é incomum que pássaros pousem no seu ombro ou que pequenos animais escalem seus braços ou pernas.

Você provavelmente usa roupas resistentes e tem uma aparência desgrenhada ou grisalha que sugere uma vida dura ao ar livre. Talvez você até tenha o cheiro de um animal.

Qualquer tipo de personagem é suscetível a ter esse foco.

Vínculo: Escolha outro PJ. Este personagem parece perturbar suas criaturas de um modo que você não consegue explicar. Você sabe que deve manter seus animais longe dele se possível ou pode perder o controle sobre eles.

Sugestões de Efeito Menor: A duração da calma ou do controle é dobrada.

Sugestões de Efeito Maior: A duração da calma ou do controle se estende por 28 horas.

Grau 1: Besta Companheira. Uma criatura de nível 2 do seu tamanho ou menor acompanha você e segue suas instruções. Você e o Mestre devem desenvolver os detalhes da sua criatura e você provavelmente fará testes por ela em combate ou quando ela realizar ações. A besta companheira age no seu turno. Como uma criatura de nível 2, ela tem um número-alvo de 6, 6 de vitalidade e inflige 2 pontos de dano.

***Intromissões do Mestre em Controla a Gravidade:** Muitas pessoas têm medo de estar perto de alguém que controla a gravidade. Perder o controle de tais poderes poderia, inadvertidamente, lançar objetos descontrolados pelo céu, talvez até colocá-los em órbita.*

***Intromissões do Mestre em Controla Bestas:** A maioria das comunidades civilizadas é relutante em acolher animais perigosos e olha com cautela para aqueles que se ligam a tais criaturas. Bestas fora de controle podem representar um risco real.*

Esquisitice, página 314

Criaturas, página 228

Seu movimento é baseado em seu tipo de criatura (ave, nadadora e assim por diante). Se sua besta companheira morrer, você poderá caçar nas áreas selvagens por 1d6 dias para encontrar uma nova companheira. Facilitador.

Grau 2: Acalmar o Selvagem (2 pontos de Intelecto). Você acalma uma besta não humana em um raio de 9 metros. Você deve falar com ela (embora ela não precise entender suas palavras) e ela deve ver você. Ela permanece calma por um minuto ou enquanto você focar toda a sua atenção nela. O Mestre tem a palavra final sobre o que conta como besta não humana, mas a menos que algum tipo de enganação esteja em andamento, você deve saber se pode afetar uma criatura antes de tentar usar essa habilidade nela. Alienígenas, entidades extradimensionais, criaturas muito inteligentes e autômatos nunca contam. Ação.

Comunicação (2 pontos de Intelecto). Você pode transmitir um conceito básico para uma criatura que normalmente não pode falar ou entender a fala. A criatura também pode dar a você uma resposta muito básica a uma pergunta simples. Ação.

Grau 3: Montaria. Uma criatura de nível 3 o serve como montaria e segue suas instruções. Enquanto você estiver montado sobre ela, a criatura poderá se mover e você poderá atacar no seu turno, ou ela pode atacar inimigos enquanto você ataca. Você e o Mestre devem desenvolver os detalhes da criatura e você provavelmente fará testes por ela em combate ou quando ela realizar ações. A montaria age no seu turno. Se sua montaria morrer, você poderá caçar nas áreas selvagens por 3d6 dias para encontrar uma nova. Facilitador.

Grau 4: Olhos da Besta (3 pontos de Intelecto). Você pode usar seus sentidos através dos sentidos da sua besta companheira se ela estiver no máximo a 1,6 km de você. Esse efeito dura por até dez minutos. Ação para estabelecer.

Companheiro Aprimorado. Sua besta companheira passa para o nível 4. Como uma criatura de nível 4, ela tem um número-alvo de 12, 12 de vitalidade e inflige 4 pontos de dano. Facilitador.

Grau 5: Chamado da Besta (5 pontos de Intelecto). Você convoca uma horda de pequenos animais ou uma única besta de nível 4 para ajudá-lo temporariamente. Essas criaturas obedecem a suas ordens enquanto focar sua atenção, mas você deve usar sua ação em cada turno para direcioná-los. As criaturas são nativas da área e chegam pelos seus próprios meios, portanto se você estiver em um lugar inalcançável essa habilidade não funcionará. Ação.

Grau 6: Controlar o Selvagem (6 pontos de Intelecto). Você pode controlar uma besta não humana calma dentro de um raio de 9 metros. Você a controla enquanto focar toda a sua atenção nela, usando o seu turno em cada rodada. O Mestre tem a palavra final sobre o que conta como besta não humana, mas a menos que algum tipo de enganação esteja em andamento, você deve saber se pode afetar uma criatura antes de tentar usar essa habilidade. Alienígenas, entidades extradimensionais, criaturas muito inteligentes e autômatos nunca contam. Ação.

Companheiro Aprimorado. Sua besta companheira passa para o nível 5. Como uma criatura de nível 5, ela tem um número-alvo de 15, 15 de vitalidade e inflige 5 pontos de dano. Facilitador.

Intromissões do Mestre em Cria Ilusões: *Obviamente, ilusões de coisas que alguém nunca viu antes não são, provavelmente, muito críveis. Um PNJ pode perceber que uma ilusão é falsa justamente no momento errado.*

CRIA ILUSÕES

Você usa a numenera para criar imagens holográficas que parecem reais. Você é, efetivamente, um artista — um artesão da luz e do som. Imagens holográficas nunca podem infligir dano direto ou exercer força real, mas elas podem enganar criaturas, mudar opiniões e até comportamentos se você criá-las com habilidade.

Você provavelmente se veste com elegância e distinção. A aparência das coisas é importante para você, tanto sua beleza quanto sua feiúra. Você é um artista performático que consegue entreter, aterrorizar ou enganar todos que encontra.

Um nano é o personagem mais provável para ser um ilusionista, mas jacks também acham que ilusões são úteis. O raro glaive ilusionista pode encontrar formas de usar truques em batalha.

Vínculo: Escolha outro PJ. Esse personagem nunca é enganado por suas ilusões e nunca é afetado pelo embuste de suas habilidades especiais. Você pode escolher se você sabe ou não desse fato.

Equipamento Adicional: Você tem uma esquisitice que parece ser uma peça de vidro transparente em uma estrutura de sintético. Pela manipulação de dispositivos ocultos na estrutura, você consegue fazer com que imagens aleatórias em movimento apareçam no vidro. As imagens são geralmente estranhas e às vezes incompreensíveis.

Esoterismos Psicodélicos: Se você realizar esoterismos, eles assumirão uma aparência extravagante e qualidades auditivas à sua escolha. Essa alteração não mudará nada além da aparência dos efeitos. Por exemplo, seus esoterismos de ataque podem parecer monstros feitos de energia que golpeiam seus inimigos. Seu esoterismo Estase pode parecer uma besta com tentáculos que prende as vítimas no lugar. Seu esoterismo Teleporte pode parecer um buraco no espaço que se abre e engole você.

Esoterismos, página 35

Estase, página 37

Teleporte, página 39

Sugestões de Efeito Menor: Sua ilusão tem uma qualidade especial — talvez um observador veja uma imagem de alguma coisa do próprio passado.

Sugestões de Efeito Maior: A ilusão dura por uma hora, ou caso já dure por este tempo, dura então por 28 horas.

Grau 1: Ilusão Menor (1 ponto de Intelecto). Você cria uma única imagem de uma criatura ou objeto dentro do alcance imediato. A imagem deve caber dentro de 3 metros cúbicos. A imagem pode se mover (por exemplo, você poderia fazer a ilusão de uma

pessoa andar ou atacar), mas não pode deixar a área definida pelo cubo. A ilusão inclui som, mas não inclui cheiro. Ela dura por dez minutos, mas se você quiser mudar significativamente a ilusão original — como fazer uma criatura parecer estar ferida — você deve se concentrar nela novamente (embora fazer isto não custe pontos adicionais de Intelecto). Se você se mover para além do alcance imediato do cubo, a ilusão desaparece. Ação para criar; ação para modificar.

Grau 2: Disfarce (2+ pontos de Intelecto). Você parece ser outra pessoa ou coisa, mais ou menos do seu tamanho e forma, por até uma hora. Uma vez criado, o disfarce não requer concentração. Para cada ponto de Intelecto adicional que você gastar, poderá disfarçar outra criatura. Todas as criaturas disfarçadas devem ficar dentro do seu campo de visão ou perderão seus disfarces. Ação para criar.

Grau 3: Ilusão Maior (3 pontos de Intelecto). Você cria uma cena de imagens complexas dentro do alcance imediato. A cena inteira deve se encaixar dentro de 30 metros cúbicos. As imagens podem se mover, mas não podem deixar a área definida pelo cubo. A ilusão inclui som e cheiro. Ela dura por dez minutos e muda conforme você a direciona (nenhuma concentração é necessária). Se você se mover além do alcance imediato do cubo, a ilusão desaparece. Ação para criar.

Grau 4: Eus Ilusórios (4 pontos de Intelecto). Você cria quatro duplicatas holográficas de si mesmo dentro do alcance curto. As duplicatas duram por um minuto. Você direciona mentalmente suas ações e as duplicatas não são imagens espelhadas — cada uma pode fazer coisas diferentes. Se golpeadas violentamente, elas desaparecem permanentemente ou congelam (à sua escolha). Ação para criar.

Grau 5: Imagem Aterrorizante (6 pontos de Intelecto). Você usa um pouco de telepatia sutil para descobrir quais imagens pareceriam aterrorizantes para criaturas que você escolher dentro do alcance longo. Essas imagens aparecem dentro desta área e ameaçam as criaturas apropriadas. Faça um teste de ataque de Intelecto contra cada criatura que você quiser afetar. Obter sucesso significa que a criatura foge de pavor por um minuto, perseguida por seus pesadelos. Falha significa que a criatura ignora as imagens que não a atrapalham de qualquer forma. Ação.

Grau 6: Ilusão Grandiosa (8 pontos de Intelecto). Você cria uma cena de imagens fantasticamente complexas que cabe dentro de um cubo de 1,6 km em que você também esteja dentro. Você deverá ser capaz de ver as imagens quando você as cria. As imagens conseguem se mover no cubo e agir de acordo com seus desejos. Elas também podem agir com lógica (tal como reagir apropriadamente a fogo ou a ataques) quando você não estiver observando-as diretamente. A ilusão inclui som e cheiro. Por exemplo, exércitos podem se confrontar em batalha, com suporte aéreo de máquinas ou criaturas voadoras, no terreno que você criou acima dele. A ilusão dura por uma hora (ou mais, se você se concentrar nela após este tempo). Ação.

CRIA OBJETOS ÚNICOS

Com as ruínas de civilizações anteriores ao redor, as matérias-primas para um artesão se oferecem para aqueles que sabem onde procurar. Você é um fabricante, um artesão e um construtor. Você pode se pôr a trabalhar com madeira ou metal conforme sejam compreendidos pelo povo do Nono Mundo, mas eventualmente você dominará até mesmo os mistérios dos antigos. Chame de magia ou chame de tecnologia — você sabe que pode dominar e usar para seus próprios desígnios.

Você provavelmente carrega uma coleção ampla de ferramentas e peças sobressalentes onde quer que vá. Seu avental de trabalho provavelmente é uma das peças-chave do seu guarda-roupa, seus bolsos e alças estão repletos com os instrumentos do seu ofício. Seus dedos calejados podem estar manchados de graxa que nunca será completamente limpa, mas essas marcas são insígnias de honra entre os seus.

Nanos se tornam artesãos interessantes que completam seus esoterismos com ferramentas e dispositivos. Um construtor glaive provavelmente se foca em armas ou armaduras. Jacks podem ser os artesãos mais comuns, fabricando coisas que funcionam de várias formas para vários usos.

Vínculo: Escolha outro PJ. O personagem tem um item ou equipamento normal extra que você modelou para ele. (Ele escolhe o item).

Equipamento Adicional: Você começa o jogo com uma bolsa de ferramentas leves, as ferramentas necessárias para fazer seus artesanatos de primeiro grau e outro item normal (de nível 1 ou 2) que você pode fazer com as suas perícias. Você também tem uma esquisitice adicional.

Sugestões de Efeito Menor: Quaisquer testes relacionados a este artefato que você fizer receberão um bônus de +1 por 28 horas.

Sugestões de Efeito Maior: Quaisquer testes relacionados a este artefato que você fizer receberão um bônus de +2 por 28 horas.

Grau 1: Artesão. Você é treinado no ofício com dois tipos de itens. Facilitador.

Mestre Identificador. Você é treinado em identificar a função de qualquer tipo de dispositivo. Facilitador.

Grau 2: Improvisador. Se você passar ao menos um dia improvisando com um artefato em sua posse, ele funcionará como se fosse um nível acima do normal. Isso se aplica a todos os artefatos em sua posse, mas eles mantêm esse bônus só para você. Facilitador.

Trabalho Veloz (3+ pontos de Intelecto). Um uso de qualquer artefato (ou um minuto de sua função contínua) aumenta em um nível se você usá-lo no próximo minuto. Se você gastar 4 pontos adicionais de Intelecto , o uso aumentará em dois níveis se você usá-lo no próximo minuto. Ação.

Intromissões do Mestre em Cria Objetos Únicos: *Embora dispositivos criados possam quebrar, improvisar com um artefato pode levar a falha catastrófica, causando explosões, mutações, fendas entre dimensões ou qualquer coisa desse tipo.*

Artesãos, página 106

Artefato, página 298

Grau 3: Mestre Artesão. Você é treinado no ofício com mais dois tipos de itens ou é especializado com os dois tipos de itens em que você já é treinado. Facilitador.

Cifras, página 278

Grau 4: Forjador de Cifras. Todas as cifras que você usa funcionam em um nível maior que o normal. Se tiver uma semana e as ferramentas, substâncias químicas e peças certas, você poderá improvisar com uma das suas cifras, transformando-a em outra cifra do mesmo tipo (anoética ou ocultista) que você teve no passado. O Mestre e o jogador devem colaborar para garantir que a transformação seja lógica — por exemplo, você provavelmente não consegue transformar uma pílula em um elmo. Facilitador.

Armadura, página 92

Grau 5: Inovador. Você consegue transformar qualquer artefato para dar a ele habilidades diferentes ou melhores, como se este artefato fosse um nível menor do que o normal, e fazer isto leva metade do tempo normal para modificar um dispositivo. Facilitador.

Grau 6: Inventor. Você consegue criar novos artefatos na metade do tempo, como se eles fossem dois níveis abaixo através do gasto de metade da XP normal. Facilitador.

Intromissões do Mestre em Deixa um Rastro de Gelo: *Gelo torna superfícies escorregadias. Frio extremo leva objetos a rachar e quebrar.*

DEIXA UM RASTRO DE GELO

Por meio dos seus estudos você aprendeu a focar seus talentos naturais para dominar os poderes do gelo e do frio. As pessoas podem se referir a você como um mago do gelo. Às vezes acredita-se que magos do gelo entram em conflito com os que são conhecidos como magos do fogo, mas isso é uma falácia em que pessoas comuns acreditam mais do que algo com qualquer base verdadeira.

Provavelmente você usa vestes brancas ou azuis que são mais pesadas do que o necessário — a menos que você viva em uma região fria ou de clima invernal, caso em que você provavelmente usa menos roupas que as outras pessoas, pois o frio não o incomoda.

A maioria dos magos do gelo é formada por nanos, mas um glaive com blindagem de gelo, talvez portando uma espada de gelo, possa ser bastante impressionante.

Vínculo: Escolha outro PJ. Devido a uma esquisitice da numenera, se este personagem estiver perto quando você usar sua habilidade Armadura de Gelo, ele também ficará protegido por um fulgor de gelo. (Ele não receberá a proteção adicionada por sua habilidade Armadura de Gelo Resiliente.)

Vidroforte, página 78
Esoterismos, página 35

Equipamento Adicional: Você tem uma arma de lâmina feita de vidroforte, que parece gelo.

Esoterismos de Gelo: Se você realiza esoterismos, aqueles que normalmente usariam força ou outra energia passam a usar frio e gelo. Por exemplo, uma rajada de força de Massacre é um raio de gelo, e Lampejo produz uma gélida rajada de fragmentos de gelo. Essa alteração não muda nada além do tipo de dano. Como outro exemplo, Barreira cria uma parede de gelo. Essa alteração não muda nada exceto a aparência da parede e o fato de que recebe 2 pontos adicionais de dano por fogo.

Massacre, página 35
Lampejo, página 37

Barreira, página 37

Sugestões de Efeito Menor: A superfície ao redor do alvo se torna escorregadia e difícil de se ficar em pé.

Sugestões de Efeito Maior: O alvo é coberto de gelo, o que dificulta seu movimento por um minuto, tempo em que a dificuldade de todas as tarefas que realiza é modificada em um passo em detrimento dele.

Grau 1: Armadura de Gelo (1 ponto de Intelecto). Quando desejar, seu corpo será coberto por um brilho de gelo por dez minutos que concede a você +1 em Armadura. Enquanto o brilho estiver ativo, você não sentirá desconforto oriundo de temperaturas frias normais e receberá um adicional de +2 em Armadura especificamente contra dano por frio. Facilitador.

Grau 2: Toque Gélido (1 ponto de Intelecto). Suas mãos se tornam tão frias que na próxima vez que tocar uma criatura, você infligirá 3 pontos de dano. Alternativamente, você pode usar essa habilidade em uma arma e, por dez minutos, ela infligirá 1 ponto adicional de dano do frio. Ação para toque; facilitador para arma.

Grau 3: Toque Congelante (4 pontos de Intelecto). Suas mãos se tornam tão frias que, além de infligir dano como descrito em Toque Gélido, seu toque congela completamente um alvo vivo do seu tamanho ou menor, deixando-o imóvel por uma rodada. Ação.

Grau 4: Armadura de Gelo Resiliente. O brilho de gelo que você gera usando sua habilidade Armadura de Gelo concede-lhe um adicional de +1 em Armadura. Facilitador.

Grau 5: Explosão Gélida (5+ pontos de Intelecto). Você emite rajadas de frio em todas as direções, até o alcance curto. Tudo dentro da explosão sofre 5 pontos de dano. Se empregar Esforço para aumentar o dano em vez de diminuir a dificuldade, você causará 2 pontos adicionais de dano por nível de Esforço (em vez de 3 pontos); entretanto, os alvos na área sofrerão 1 ponto de dano mesmo que você falhe no teste de ataque. Ação.

Grau 6: Criação de Gelo (6 pontos de Intelecto). Você cria um objeto sólido de gelo que é do seu tamanho ou menor. O objeto é rústico e não pode ter partes móveis, portanto você pode fazer uma espada, um escudo, uma escada curta e assim por diante. Seus objetos de gelo são fortes como ferro, mas se você não estiver em contato constante com eles, funcionam por apenas 1d6 + 6 rodadas antes de quebrar ou derreter. Por exemplo, você pode fazer e empunhar uma espada de gelo, mas se você a der a outro PJ, a espada não durará tanto tempo para esse personagem. Ação.

DOMA O RELÂMPAGO

Os antigos tiraram vantagem da eletricidade de formas estranhas e maravilhosas. Por meio de prática e de habilidade inata (ou do uso discreto de dispositivos escondidos ou implantados), você controla a mesma energia. Você não só pode criar e

descarregar energia elétrica, mas também pode, por fim, aprender a usá-la para se transportar.

Você provavelmente usa roupas justas que permitem que você se mova rapidamente. Suas vestes podem ser azuis e pretas, talvez com um raio como estampa.

Embora os nanos pareçam mais adequados para manusear relâmpagos, jacks podem fazer bom uso da variedade de habilidades do relâmpago.

Vínculo: Escolha outro PJ. Esse personagem é seu amigo de longa data e você aprendeu a levá-lo junto enquanto doma o relâmpago. Se o personagem estiver muito perto, você poderá levá-lo consigo quando usar seus poderes Cavalgar o Raio ou Voo Elétrico. (Normalmente, nenhuma habilidade permite que você transporte outras criaturas.)

Equipamento Adicional: Você tem uma bolsa com diversas baterias e células de energia. Sempre que você encontrar um dispositivo novo que funcione com baterias ou células (a critério do Mestre), existe uma chance de 75% de que a bolsa tenha uma que lhe fornecerá energia caso ele se esgote.

Esoterismos Elétricos: Se você realiza esoterismos, aqueles que normalmente usariam força ou outra energia passam a usar eletricidade. Por exemplo, uma rajada de força de Lampejo ou de Massacre será um relâmpago. Essa alteração não muda nada além do tipo de dano e o fato de que isso pode começar um incêndio.

Sugestões de Efeito Menor: O alvo fica atordoado por eletricidade por uma rodada, tempo em que a dificuldade de todas as tarefas que realiza é modificada em um passo em seu detrimento. A eletricidade também pode desativar um androide, um robô ou outro autômato por uma rodada.

Sugestões de Efeito Maior: Dispositivos carregados de energia elétrica explodem. Você pode selecionar e destruir um artefato que um inimigo esteja segurando ou usando.

Grau 1: Choque (1 ponto de Intelecto). Suas mãos crepitam com eletricidade e a próxima vez que tocar uma criatura, você infligirá 3 pontos de dano. Alternativamente, se você empunha uma arma, por dez minutos ela crepitará com eletricidade e infligirá 1 ponto adicional de dano por ataque. Ação para toque; facilitador para arma.

Carga (1+ pontos de Intelecto). Você pode carregar um artefato ou outro dispositivo (exceto uma cifra) de modo que ele pode ser usado uma vez. O custo é de 1 ponto de Intelecto mais 1 ponto por nível do dispositivo. Ação.

Grau 2: Cavalgar o Raio (4 pontos de Intelecto). Você pode percorrer uma distância longa de um local para outro quase instantaneamente, levado por um raio. Você deve ser capaz de ver a nova localização e não deve haver barreiras entre os dois pontos. Ação.

Grau 3: Relâmpago Veloz. Você recebe +3 na sua Reserva de Velocidade e +1 na sua Margem de Velocidade. Facilitador.

Drenar Carga. Você pode drenar a energia de um artefato ou dispositivo, o que lhe permite recuperar 1 ponto de Intelecto por nível do dispositivo. Você

recupera pontos a uma taxa de 1 ponto por rodada se você se concentrar totalmente no processo em cada rodada. O Mestre determina se o dispositivo é totalmente drenado (provavelmente verdadeiro para a maioria dos dispositivos portáveis ou menores) ou retém alguma energia (possivelmente verdadeiro para máquinas grandes). Ação para iniciar; ação a cada rodada para drenar.

Grau 4: Raios de Energia (5+ pontos de Intelecto). Você explode um leque de relâmpago no alcance curto em um arco que é de aproximadamente 15 m de largura no final. Essa descarga inflige 4 pontos de dano. Se empregar Esforço para aumentar o dano em vez de diminuir a dificuldade, você causará 2 pontos adicionais de dano por nível de Esforço (em vez de 3 pontos); entretanto, os alvos na área sofrerão 1 ponto de dano mesmo se você falhar no teste de ataque. Ação.

Grau 5: Voo Elétrico (5 pontos de Intelecto). Você exala uma aura de eletricidade crepitante que lhe permite voar por dez minutos. Você não consegue carregar outras criaturas com você. Ação para ativar.

Grau 6: Parede de Relâmpagos (6 pontos de Intelecto). Você cria uma barreira de eletricidade crepitante de até 230 m² de tamanho, do formato

Intromissões do Mestre em Doma o Relâmpago: *Baterias sobrecarregadas explodem.*

Esgotamento, página 298
Esoterismos, página 35

Lampejo, página 37
Massacre, página 35

Artefato, página 298
Cifra, página 278

Penalidades de armadura, página 79

Intromissões do Mestre em Domina a Defesa: *Escudos quebram quando acertados, assim como as armas usadas para aparar. Tiras de armaduras se rompem.*

que você quiser. A parede é uma barreira de nível 7. Qualquer um dentro da distância imediata da parede sofre automaticamente 10 pontos de dano. A parede dura por uma hora. Ação para criar.

DOMINA A DEFESA

Proteger-se é, obviamente, importante em situações perigosas, e você é particularmente bom nisso. Cauteloso e prudente, você aprende técnicas para se defender de todos os tipos de ataques, tanto físicos quanto mentais. O vencedor é, frequentemente, a última pessoa a ficar em pé, e você fez todo o possível para garantir que essa pessoa seja você.

Você carrega um escudo e, provavelmente, usa a melhor armadura que puder encontrar.

Glaives se tornam excelentes mestres da defesa, mas jacks e nanos também reconhecem o grande valor de ao menos algumas dessas perícias.

Vínculo: Escolha outro PJ. Esse personagem o protegeu recentemente e você se sente em débito com ele por ter salvado a sua vida.

Equipamento Adicional: Você tem um escudo.

Sugestões de Efeito Menor: Você recebe um bônus de +1 em testes de defesa de Velocidade por uma rodada.

Sugestões de Efeito Maior: Você recebe um bônus de +2 em testes de defesa de Velocidade por uma rodada.

Grau 1: Mestre do Escudo. Enquanto você usa o escudo, além do recurso que ele fornece (diminuindo a dificuldade das tarefas de defesa de Velocidade em um passo), você pode agir como se fosse treinado em tarefas de defesa de Velocidade. Entretanto, qualquer rodada em que você use esse benefício, a dificuldade dos seus ataques aumenta em um passo. Facilitador.

Grau 2: Vigoroso. Você é treinado em tarefas de defesa de Potência. Facilitador.

Especialista em Armadura. Quando você usar qualquer armadura, reduza as penalidades de armadura (custo da Potência por hora e redução de Velocidade) em 1. Facilitador.

Grau 3: Esquivar e Resistir (3 pontos de Velocidade). Você pode refazer qualquer um dos seus testes de defesa de Potência, Velocidade ou Intelecto e escolher o melhor entre os dois resultados. Facilitador.

Grau 4: Fortaleza da Vontade. Você é treinado em tarefas de defesa de Intelecto. Facilitador.

Mestre da Armadura. Quando você usa qualquer armadura, reduz as penalidades de armadura (custo da Potência por hora e redução de Velocidade) a 0. Facilitador.

Grau 5: Nada Além de Defesa. Se você não fizer nada no seu turno além de se defender, se tornará especializado em todas as tarefas de defesa durante esta rodada. Ação.

Grau 6: Mestre da Defesa. Sempre que tiver sucesso em uma tarefa de defesa de Velocidade, você poderá fazer um ataque imediato contra seu inimigo. Seu ataque deverá ser do mesmo tipo (arma branca, arma de ataque a distância ou desarmado) que o ataque de que você está se defendendo. Se não tiver pronto o tipo apropriado de arma, você não poderá usar essa habilidade. Facilitador.

DOMINA O ARMAMENTO

Você tem trabalhado muito e com dedicação com um tipo particular de arma: espadas, machados, adagas, chicotes ou o que quer que você escolha. Assim, você é um espadachim, um mestre do machado, uma mestra das facas ou o que quer que

seja apropriado para a arma de sua escolha. Um mestre da rapieira é diferente de um mestre do martelo de guerra.

Você pode usar um símbolo — uma insígnia, um broche, uma tatuagem, um amuleto, certas cores e assim por diante — que indique a escola em que você treinou, o estilo de luta que você dominou ou o nome do seu mentor. É quase certo que sua arma seja sua propriedade mais requintada. Não somente ela é bem cuidada e de alta qualidade, mas também por você provavelmente a guardar em uma bela bainha, arreio, cinto, estojo ou algo similar.

Muitos glaives são mestres de arma, mas às vezes um jack pode escolher esse caminho, especialmente com armas leves.

Vínculo: Escolha outro PJ. Este personagem demonstra ter potencial para usar sua arma. Você gostaria de treiná-lo, mas não é necessariamente qualificado para ensinar (isso depende de você), e ele pode não estar interessado (isso é com ele).

Equipamento Adicional: Você tem uma arma de alta qualidade de sua escolha.

Esoterismos-Armamento: Se você realiza esoterismos, seus ataques sempre têm a aparência da arma de sua escolha. Assim, a rajada de força do esoterismo Massacre parece ser uma grande arma feita de força e o esoterismo Lampejo produz um turbilhão de armas. Essas alterações não mudam nada além da aparência dos efeitos. Como outro exemplo, Barreira produz uma parede de lâminas de energia em torvelinho. A alteração muda o esoterismo de modo que não é uma barreira sólida, mas em vez disso inflige 1 ponto de dano a qualquer um que tocá-la e 4 pontos de dano a qualquer um que a atravesse.

Sugestões de Efeito Menor: O alvo fica tão deslumbrado com o seu conhecimento especializado que fica atordoado por uma rodada, tempo em que a dificuldade de todas as tarefas que realiza é modificada em um passo em seu detrimento.

Sugestões de Efeito Maior: Faça um ataque imediato adicional com a arma como parte do seu turno.

Grau 1: Mestre de Arma. Você recebe um bônus de +1 para causar dano com a arma de sua escolha. Facilitador.

Grau 2: Defesa com Arma. Enquanto a arma de sua escolha estiver em sua mão (ou mãos), você é treinado em testes de defesa de Velocidade. Facilitador.

Grau 3: Ataque Rápido (3 pontos de Velocidade). Você pode fazer um ataque adicional com a arma de sua escolha uma vez por rodada. Facilitador.

Grau 4: Atrapalhar-se Jamais. Se obtiver um 1 natural quando estiver atacando com a arma de sua escolha, você poderá ignorar ou contrariar a intromissão do Mestre para este teste. Você jamais poderá ser desarmado enquanto estiver usando a arma de sua escolha e nunca a deixará cair acidentalmente. Facilitador.

Grau 5: Maestria Extrema (4 pontos de Potência). Você pode refazer qualquer um dos seus testes de ataque e escolher o melhor entre os dois resultados quando estiver usando a arma de sua escolha. Facilitador.

Grau 6: Causador de Dano. Você recebe um bônus de +2 para causar dano com a arma de sua escolha. Este bônus soma-se ao bônus da habilidade Mestre de Arma, o que lhe dá um bônus total de +3. Facilitador.

Causador de Morte (5 pontos de Potência). Se golpear um inimigo de nível 3 ou menos com a arma de sua escolha, você matará o alvo instantaneamente. Ação.

DOMINA PODERES MENTAIS

Você sempre teve habilidades especiais de que os outros parecem não partilhar. Por meio da prática e da devoção, você aprimorou esse talento único para que pudesse aproveitar o poder da sua mente para realizar feitos.

Ninguém pode dizer que você tem essa habilidade apenas ao olhar para você, embora você use um cristal ou uma joia em algum lugar da sua cabeça para ajudar a focar seu poder. Ou esse objeto focalizador foi dado a você por alguém que reconheceu sua habilidade ou você o encontrou por acidente e ele desencadeou suas habilidades. Algumas pessoas com poderes mentais — frequentemente chamadas de psíquicas ou psiônicas pelas pessoas comuns — são discretas e um pouco paranoicas.

Embora nanos frequentemente comandem poderes mentais, glaives ou jacks psiônicos não são incomuns.

Vínculo: Escolha outro PJ. Você descobriu que esse personagem está em sintonia particular com

__Intromissões do Mestre em Domina o Armamento:__ Armas quebram. Armas podem ser roubadas. Armas podem ser derrubadas ou arrancadas à força da sua mão.

Esoterismos, página 35
Massacre, página 35
Lampejo, página 37

Barreira, página 37

__Intromissões do Mestre em Domina Poderes Mentais:__ Outros seres que possuem poderes mentais ou psíquicos frequentemente procuram destruir aqueles como eles mesmos por inveja e medo. Alguns seres se alimentam das energias mentais de outros e psíquicos são a refeição mais desejada de todas.

seus poderes mentais. Enquanto você estiver dentro do alcance curto dele, os dois sempre estarão em contato telepático e ele nunca será ferido pelas suas Explosões Psíquicas.

Equipamento Adicional: Você tem um artefato de cristal ou joia que, quando usado em sua testa ou têmpora, adiciona 1 ponto à sua Reserva de Intelecto. Se você ficar sem o artefato, subtraia 5 pontos de sua Reserva de Intelecto; os pontos serão restaurados se você recuperar o item.

Esoterismos Mentais: Se você tiver o esoterismo Controle Mental ou o esoterismo Leitura da Mente, você será automaticamente treinado nele. Se você tiver os dois esoterismos, você será treinado em ambos. Facilitador.

Controle Mental, página 38
Leitura da mente, página 37

Sugestões de Efeito Menor: O alcance ou duração do poder mental é dobrado.

Sugestões de Efeito Maior: Você pode fazer outra ação neste mesmo turno.

Grau 1: Telepático (1+ ponto de Intelecto). Você pode falar telepaticamente com outros que estejam dentro do alcance curto. A comunicação é bidirecional, mas a outra parte deve estar disposta e ser capaz de se comunicar. Você não precisa ver o alvo, mas deve saber que ele está dentro do alcance. Você pode ter mais de um contato ativo por vez e deve estabelecer contato com cada alvo individualmente. Cada contato dura por até dez minutos. Se você empregar um nível de Esforço para aumentar a duração em vez de afetar a dificuldade, o contato durará por 28 horas. Ação para estabelecer contato.

Grau 2: Leitura da Mente (2 pontos de Intelecto). Você conseguirá ler os pensamentos superficiais de uma criatura dentro do seu alcance curto, mesmo se o alvo não quiser que você o faça. Você deve ser capaz de ver o seu alvo. Uma vez que tenha estabelecido contato, você pode ler os pensamentos do alvo por até um minuto. Se você também tiver o esoterismo ou truque de ofício Leitura da Mente, você poderá usar essa habilidade em alcance longo e não precisará ser capaz de ver o alvo (mas terá que saber que o alvo está dentro do alcance). Ação para iniciar.

Grau 3: Explosão Psíquica (3+ pontos de Intelecto). Você dispara rajadas de ondas de força mental nas mentes de até três alvos dentro do alcance curto (faça um teste de Intelecto contra cada alvo). Essa explosão inflige 3 pontos de dano de Intelecto (e, logo, ignora a Armadura). Para cada 2 pontos adicionais de Intelecto que você gastar, poderá fazer um teste de ataque de Intelecto contra um alvo adicional. Ação.

Grau 4: Usar Sentidos Alheios (4 pontos de Intelecto). Você pode ver, ouvir, cheirar, tocar e sentir o gosto através dos sentidos de qualquer um com quem tenha contato telepático. Você pode tentar usar essa habilidade em um alvo que esteja ou não disposto dentro do alcance longo; um alvo que não esteja disposto pode tentar resistir. Você não precisa ver o alvo, mas deve saber que ele está dentro do alcance. Seus sentidos compartilhados duram por dez minutos. Ação para estabelecer.

Grau 5: Controle Mental (6+ pontos de Intelecto). Você controla as ações de outra criatura que você tocar. Esse efeito dura por dez minutos. O alvo deve ser de nível 2 ou menor. Uma vez que tenha estabelecido o controle, você mantém contato mental com o alvo e sente o que ele sente. Você pode permitir que ele aja livremente ou sobrepor o controle dele avaliando caso a caso. Em vez de empregar Esforço para diminuir a dificuldade, você pode empregar Esforço para aumentar o nível máximo do alvo. Assim, para controlar a mente de um alvo nível 5 (três níveis acima do limite normal), você deverá empregar três níveis de Esforço. Se você também tiver o esoterismo Controle Mental, o limite de nível normal será 3 em vez de 2. Quando o efeito terminar, a criatura não se lembrará de ter sido controlada ou qualquer coisa que tenha feito enquanto estava sob seu comando. Ação para iniciar.

Grau 6: Rede Telepática (0+ pontos de Intelecto). Quando desejar, você poderá contatar até dez criaturas que você conheça, não importa onde elas estejam. Todos os alvos devem estar dispostos e ser capazes de se comunicar. Você obtém sucesso automaticamente ao estabelecer uma rede telepática; nenhum teste é necessário. Todas as criaturas na rede estarão ligadas e poderão se comunicar telepaticamente umas com as outras. Elas também poderão "ouvir por acaso" qualquer coisa dita na rede, caso desejem. Ativar essa habilidade não requer uma ação ou gasto de pontos de Intelecto; isso é tão fácil para você quanto falar em voz alta. A rede durará até que você decida encerrá-la. Se você gastar 5

pontos de Intelecto poderá contatar vinte criaturas de uma vez, e para cada 1 ponto de Intelecto que gastar acima disso, poderá adicionar mais dez criaturas à rede. Essas grandes redes duram por dez minutos. Criar uma rede de vinte ou mais criaturas exigirá uma ação para estabelecer contato. Facilitador.

EMPUNHA DUAS ARMAS AO MESMO TEMPO

Você carrega aço com as duas mãos, pronto para enfrentar qualquer inimigo. Você luta corpo a corpo usando duas armas, o que às vezes é chamado de empunhadura dupla. Como um guerreiro temível, rápido e forte, você acredita que a melhor defesa é uma ofensiva forte.

Você provavelmente embainha uma arma de cada lado ou ambas cruzadas em suas costas. Elas tendem a ser seus bens mais preciosos e você pode ter colocado nomes nelas.

Muitos glaives e jacks treinam para lutar com duas armas ao mesmo tempo. É muito raro que um nano dispenda o tempo necessário para aprender tal arte puramente física, mas é possível.

Vínculo: Escolha outro PJ. Você treinou tanto com esse personagem que, se vocês ficarem costas com costas em uma luta, ambos receberão um bônus de +1 em tarefas de defesa de Velocidade.

Equipamento Adicional: Você começa com uma arma branca leve adicional.

Sugestões de Efeito Menor: O alvo é intimidado e foge na sua próxima ação.

Sugestões de Efeito Maior: Você pode fazer um ataque imediato adicional com uma das suas armas.

Grau 1: Empunhadura Dupla Leve. Você consegue usar duas armas leves ao mesmo tempo, fazendo dois ataques separados no seu turno como se fosse uma ação única. Você continua limitado pela quantidade de Esforço que puder empregar em uma ação, mas devido a serem ataques separados, a Armadura de seu oponente se aplica a ambos. Qualquer coisa que modifique seu ataque ou seu dano se aplica aos dois ataques, a menos que seja vinculado especificamente a uma das suas armas. Facilitador.

Grau 2: Golpe Duplo (3 pontos de Potência). Quando você empunhar duas armas, poderá escolher fazer um teste de ataque contra um inimigo. Se acertar, você causará dano com as duas armas mais 2 pontos adicionais de dano, e devido a ter feito um só ataque, a Armadura do alvo será subtraída apenas uma vez. Ação.

Grau 3: Empunhadura Dupla Média. Você consegue usar duas armas leves ou duas armas médias ao mesmo tempo (ou uma arma leve e uma arma média), fazendo dois ataques separados no seu turno como se fosse uma única ação. A despeito disso, essa habilidade funciona como a habilidade Empunhadura Dupla Leve. Facilitador.

Grau 4: Defesa Dupla. Quanto estiver empunhando duas armas ao mesmo tempo, você se tornará treinado em tarefas de defesa de Velocidade. Facilitador.

Grau 5: Distração Dupla (4 pontos de Velocidade). Quando estiver empunhando duas armas, o próximo ataque do seu oponente será prejudicado. Como resultado, a dificuldade do seu teste de defesa contra esse ataque e a dificuldade do seu próximo ataque serão reduzidas em um passo. Facilitador.

Grau 6: Dervixe Giratório. Quanto estiver empunhando duas armas, você poderá atacar até seis vezes em uma rodada como uma ação única, mas você deverá fazer cada ataque contra um inimigo diferente. Faça um teste separado para cada ataque. Você continuará limitado pela quantidade de Esforço que puder empregar em uma ação, mas devido a serem ataques separados, a Armadura se aplicará a cada um deles. Qualquer coisa que modifique seu ataque ou seu dano se aplicará a todos os ataques (positivamente ou negativamente), a menos que seja vinculado especificamente a uma das suas armas, caso em que isso se aplica a apenas metade dos ataques. Facilitador.

ENTRETÉM

Você é um artista: um cantor, um dançarino, um poeta, um contador de histórias ou algo parecido. Você atua para o benefício de outros. Naturalmente carismático e talentoso, você também estudou para dominar sua arte. Você conhece todos os poemas, músicas, piadas e histórias velhas e também é perito na criação de novas.

Provavelmente você veste roupas extravagantes ou, ao menos, elegantes e usa maquiagens, tatuagens ou penteados para conseguir um efeito dramático.

O papel do artista cabe melhor a um jack, mas glaives e nanos às vezes também entretêm.

Vínculo: Escolha outro PJ. Esse personagem é o seu pior crítico. Suas habilidades para ajudar ou inspirar outros não funcionam com ele.

Equipamento Adicional: Você começa com um instrumento musical ou outras ferramentas necessárias para atuar.

Sugestões de Efeito Menor: Você encanta o alvo, que permanece encantado enquanto você focar toda a sua atenção em mantê-lo desta forma.

Sugestões de Efeito Maior: O alvo se torna favoravelmente predisposto a você para sempre.

Grau 1: Frivolidade. Por meio de sagacidade, charme, humor e graça, você é treinado em todas as interações sociais, exceto naquelas que envolvam coerção ou intimidação. Durante descansos, você deixa seus amigos e camaradas tão à vontade que eles recebem +1 em seus testes de recuperação. Facilitador.

Grau 2: Inspiração. Por meio de histórias, canções, arte ou outras formas de entretenimento, você inspira seus amigos. Após passar 28 horas com você, uma vez por dia, cada um dos seus amigos

Intromissões do Mestre em Empunha Duas Armas ao Mesmo Tempo: *Com tantos golpes e cortes, é fácil imaginar uma lâmina partindo em duas ou uma arma escapando da garra de seu portador.*

Bônus, página 17

Intromissões do Mestre em Entretém: *Falhar ao entreter pode ser pior do que não ter tentado, conforme você frequentemente acaba irritando ou ofendendo seu público. Instrumentos musicais quebram, tintas secam em seus potes e as palavras para um poema ou canção, uma vez esquecidas, nunca serão relembradas.*

Esforço, página 21
Armadura, página 92

Teste de recuperação, página 94

poderá diminuir a dificuldade de uma tarefa em um passo. Este benefício persiste enquanto você permanecer na companhia do amigo. Ele termina se você sair, mas reinicia se você retornar à companhia do seu amigo dentro de 28 horas. Se você deixar a companhia do amigo por mais de 28 horas, vocês deverão passar outras 28 horas juntos para reativar o benefício. Facilitador.

Grau 3: Conhecimento. Suas histórias e canções contêm a verdade. Você é treinado em duas áreas de conhecimento à sua escolha. Facilitador.

Grau 4: Calma (3 pontos de Intelecto). Por meio de piadas, canções ou outras artes, você impede um inimigo vivo de atacar alguém ou algo por uma rodada. Ação.

Grau 5: Assistência Capaz. Quando ajudar alguém com uma tarefa, você sempre reduzirá a dificuldade da tarefa em um passo independente da sua própria perícia nesta tarefa. Facilitador.

Grau 6: Mestre Artista. Sua habilidade Inspiração funciona de forma mais eficaz, permitindo que os seus amigos diminuam a dificuldade de uma tarefa em dois passos em vez de um. Facilitador.

__Intromissões do Mestre em Espreita nos Becos:__ Quando as coisas dão errado para ladrões, eles terminam na prisão. Mesmo quando as coisas vão bem, ladrões podem angariar a inimizade de pessoas poderosas, incluindo criminosos.

ESPREITA NOS BECOS

O ladrão, o gatuno, o batedor de carteira: são esses os indivíduos perigosos que assombram os becos de toda comunidade. Você é um ladrão em uma cidade ou povoado, ganhando a vida à custa dos ricos. Seus talentos, entretanto, tornam-lhe preparado para todos os tipos de ocupações, mesmo quando não está agachado em um beco ou escalando uma janela.

Geralmente, você se veste para se misturar à multidão. Quando está em uma missão, roupas pretas e justas permitem que você deslize nas sombras.

A maioria dos ladrões é composta por jacks, mas nanos também se tornam gatunos interessantes. Um ladrão glaive provavelmente adiciona um pouco mais de "corporalidade" aos seus crimes.

Vínculo: Escolha outro PJ. Esse personagem o conhecia de antemão e o convenceu a deixar sua vida de crimes por outras ocupações — pelo menos temporariamente.

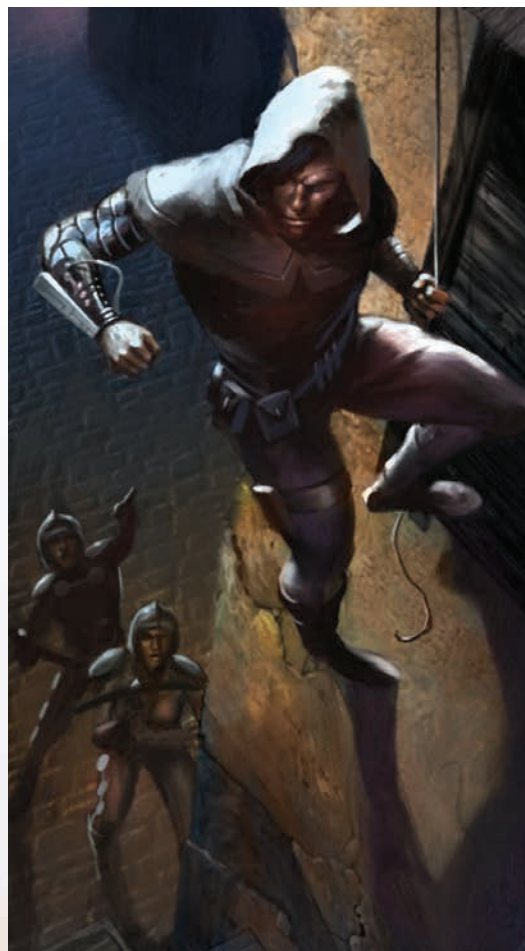
Equipamento Adicional: Você começa com uma bolsa de ferramentas leves.

Bolsa de ferramentas leves, página 82

Sugestões de Efeito Menor: Você pode tentar se esconder imediatamente após esta ação.

Sugestões de Efeito Maior: Você pode fazer uma segunda ação imediatamente durante este turno.

Grau 1: Ladrão. Você é treinado em tarefas furtivas, de furto e abrir fechaduras. Facilitador.

Grau 2: Contatos do Submundo. Você conhece muitas pessoas em várias comunidades que se envolvem em atividades ilegais. Essas pessoas não são necessariamente suas amigas e podem não ser confiáveis, mas o reconhecem como um igual. Você e o Mestre devem desenvolver os detalhes dos seus contatos do submundo. Facilitador.

Grau 3: Dar Um Golpe (3 pontos de Intelecto). Quando estiver dando um golpe, batendo uma carteira, enganando ou tapeando um otário, fazendo algo passar escondido bem debaixo do nariz da guarda e assim por diante, você tratará a tarefa como se ela fosse um nível menor. Facilitador.

Grau 4: Mestre Ladrão. Você é treinado em escalar, escapar de cordas, deslizar por lugares estreitos e outros movimentos de contorcionista. Facilitador.

Grau 5: Lutador Sujo (2 pontos de Velocidade). Você distrai, cega, irrita, atrapalha ou interfere no inimigo de outra forma, impedindo seus testes de ataque e defesa por um minuto. Como resultado, a dificuldade dos seus testes de defesa e testes de ataque contra o inimigo é reduzida em um passo. Ação.

Grau 6: Ratazana de Beco (4 pontos de Intelecto). Enquanto estiver em uma cidade, você encontrará ou criará um atalho, uma entrada secreta ou uma rota de fuga de emergência significativa onde antes parecia não existir nenhuma. Você e o Mestre devem desenvolver os detalhes. Ação.

EXISTE PARCIALMENTE FORA DESTA FASE

Você tem a habilidade de mudar a fase em que você está. Na verdade, você está sempre ligeiramente fora desta fase, o que lhe dá uma transparência fantasmagórica. Concentrando-se, você pode passar sua mão através de objetos sólidos, permitir que um objeto sólido passe através de você inofensivamente ou, literalmente, atravessar paredes. No entanto, mover-se entre fases diferentes requer força de vontade extrema e pode ser mentalmente desgastante. A explicação para o seu estranho poder encontra-se em algum aspecto da numenera. Talvez a habilidade tenha emergido pelo uso prolongado de (ou exposição prolongada à) tecnologia transdimensional ou como resultado de um encontro com uma criatura que não seja nativa deste mundo ou dimensão. Talvez um dos seus ancestrais tenha desenvolvido o poder primeiro e o passado através das gerações.

Você pode fazer o que puder para enfatizar sua aparência translúcida ao vestir roupas ondulantes e diáfanas ou, dependendo da sua personalidade, você pode fazer exatamente o oposto.

Jacks apreciam as possibilidades de infiltração ao mudar de fase e nanos apreciam as capacidades defensivas. Glaives podem usar os aspectos ofensivos e defensivos, mas podem também achar que estorvam um pouco.

Vínculo: Escolha outro PJ. Você o conhece faz um tempo e ele o ajudou a controlar suas mudanças de fase.

Sugestões de Efeito Menor: Quando estiver fora desta fase, você também receberá +1 em todas as tarefas de defesa de Velocidade.

Sugestões de Efeito Maior: Quando estiver fora desta fase você também ficará invisível.

Grau 1: Atravessar Paredes (2 pontos de Intelecto). Você consegue atravessar lentamente barreiras físicas a uma taxa de 2,5 cm por rodada (mínimo de uma rodada para atravessar qualquer barreira). Você não poderá agir (nem fazer nada além de atravessar) ou perceber nada até que atravesse inteiramente a barreira. Você não consegue atravessar barreiras de energia. Ação.

Grau 2: Mudança de Fase Defensiva (2 pontos de Intelecto). Você pode mudar de fase de modo que alguns ataques passem inofensivamente através de você. Reduza a dificuldade de todas as tarefas defensivas de Velocidade em um passo pelos próximos dez minutos, mas durante esse tempo você perderá qualquer benefício da armadura que você estiver usando. Ação para iniciar.

Grau 3: Ataque em Outra Fase (3 pontos de Intelecto). O ataque que você fizer neste turno ignorará a armadura do seu inimigo. A habilidade funcionará para qualquer tipo de ataque que você usar (corpo a corpo, a distância, de energia e assim por diante). Facilitador.

Grau 4: Fantasma (4 pontos de Intelecto). Você se torna treinado em tarefas furtivas pelos próximos dez minutos. Durante esse tempo você consegue atravessar barreiras sólidas (mas não barreiras de energia) a uma taxa de 30 centímetros por rodada e consegue fazer uso da percepção enquanto estiver em outra fase dentro de uma barreira ou objeto, o que lhe permitirá espionar através das paredes. Ação para iniciar.

Grau 5: Intocável (6 pontos de Intelecto). Você muda sua fase pelo próximo minuto de modo que você não possa afetar ou ser afetado por matéria ou energia normais. Somente ataques mentais e energias, dispositivos ou habilidades especiais transdimensionais podem afetar você, mas da mesma forma você não pode atacar, tocar ou afetar nada de qualquer outra forma. Ação para iniciar.

Grau 6: Ataque em Outra Fase Melhorado (5 pontos de Intelecto). Essa habilidade funciona como a habilidade de terceiro grau Ataque em Outra Fase, exceto que seus ataques também perturbam os órgãos vitais do inimigo, causando 5 pontos de dano adicionais. Facilitador.

EXPLORA LUGARES ESCUROS

Você explora as ruínas agourentas e os locais misteriosos das eras antigas, sendo treinado em tais atividades por aqueles que o precederam. Você é o arquétipo do caçador de tesouros, buscador e descobridor de coisas perdidas. Você passa tanto tempo no escuro que lentamente se adaptou a ele, quase se tornando você mesmo uma criatura sombria. Mesmo em áreas civilizadas, você prefere se manter nas sombras.

É muito provável que você vista roupas escuras que o ajudam a se misturar à escuridão. Por outro lado, você pode usar vestes e apetrechos sensatos

Intromissões do Mestre em Existe Parcialmente Fora desta Fase: *Perder seu controle sobre sua mudança de fase pode enviá-lo para outra dimensão ou mesmo para fora da existência por um tempo. As pessoas tendem a entrar em pânico se veem alguém que parece fantasmagórico.*

"Eu traduzi o que eu penso que se lê como 'plataforma de observação orbital biomecânica', mas não sei ao certo o que isso significa."
~Sir Arthour

Intromissões do Mestre em Explora Lugares Escuros: *Às vezes, itens caem dos seus bolsos ou bolsas no escuro para nunca mais serem encontrados novamente. Ou, ao menos, não para serem encontrados por aquele que os perdeu.*

porque tem negócios sérios e perigosos a tratar no escuro.

Jacks são particularmente adequados para explorar lugares escuros; aqueles que o fazem são chamados de jacks sombrios. Glaives que seguem este caminho são conhecidos como guerreiros sombrios e nanos são chamados de conjuradores sombrios.

Vínculo: Escolha outro PJ. Esse personagem foi seu parceiro de aventura em expedições anteriores e os dois trabalham tão bem juntos que ambos recebem +1 em qualquer teste de dado quando vocês colaboram na mesma tarefa, enfrentam o mesmo inimigo e assim por diante.

Equipamento Adicional: Você começa com um kit do explorador. Se você já tiver um, poderá levar 15 metros de corda extra, ração para mais dois dias e dois globos luminosos menores no lugar.

Esoterismos Sombrios: Se você realiza esoterismos, eles quase não emitem som e quaisquer exibições visuais que eles produzam são sombrias e escuras. Essas alterações não mudam nada além da aparência dos efeitos. Um esoterismo Lampejo é uma explosão silenciosa de sombras, um esoterismo Barreira é uma massa de nuvens escuras e assim por diante.

Sugestões de Efeito Menor: O alvo também fica atordoado por uma rodada, tempo em que a dificuldade de todas as tarefas que realiza é modificada em um passo em detrimento dele.

Sugestões de Efeito Maior: O alvo também fica confuso e perde seu próximo turno.

Kit do explorador, página 82
Globo luminoso, página 82
Esoterismos, página 35

Lampejo, página 37
Barreira, página 37

Grau 1: Explorador Treinado. Você é treinado em tarefas de procurar, escutar, escalar, se equilibrar e pular. Facilitador.

Grau 2: Infiltrador Treinado. Você é treinado em abrir fechaduras e improvisar com dispositivos. Facilitador.

Olhos Adaptados. Você pode ver na luz muito fraca como se ela fosse brilhante. Você pode ver na escuridão total como se ela fosse penumbra. Facilitador.

Grau 3: Escorregadio. Você é treinado em escapar de cordas, caber em espaços apertados e outras tarefas de contorcionismo. Graças a sua experiência, você também é treinado em tarefas de defesa de Velocidade enquanto estiver usando armadura leve ou estiver sem armadura. Facilitador.

Grau 4: Resiliente. Nas suas explorações de lugares sombrios, você foi exposto a todo tipo de coisas terríveis e desenvolveu uma resistência generalizada. Você recebe +1 em Armadura e é treinado em tarefas de defesa de Potência. Facilitador.

Armadura, página 92

Grau 5: Explorador Sombrio. Você ignora as penalidades para qualquer ação (incluindo lutar) na luz muito fraca ou em espaços apertados. Combinado com sua habilidade Olhos Adaptados, você consegue agir sem penalidade mesmo na escuridão total. Você também é treinado em tarefas furtivas enquanto estiver na penumbra ou no escuro. Facilitador.

Grau 6: Ataque Cegante (3 pontos de Velocidade). Se tiver uma fonte de luz, você conseguirá usá-la para fazer um ataque corpo a corpo contra um alvo. Se for bem sucedido o ataque não causará dano, mas o alvo ficará cego por um minuto. Ação.

FALA COM MÁQUINAS

Você tinha uma afinidade com as máquinas desde quando era jovem. Quase parecia como se você estivesse falando com elas.

Você estava. Você tem a habilidade de usar seu cérebro orgânico como um computador, interagindo com qualquer dispositivo eletrônico "sem fios". Você pode controlá-los e influenciá-los de modos que os outros não conseguem. Computadores são seus amigos e companheiros. Você também aprendeu a consertar máquinas de todos os tipos porque, quanto melhor elas trabalharem, melhor você vai ser também.

Você provavelmente usa um cinto de ferramentas cheio de vários instrumentos e óleo de máquina mancha suas roupas e as suas unhas.

Todos os tipos de personagens podem passar seu tempo falando com máquinas, embora essa prática se encaixe melhor em um nano que nos demais.

Intromissões do Mestre em Fala com Máquinas: *Às vezes, máquinas apresentam defeito ou agem de forma imprevisível. Além disso, muitas pessoas consideram alguém que interage tão bem com máquinas como bruxa — ou, pelo menos, como um indivíduo perigoso.*

Vínculo: Escolha outro PJ. Este personagem parece ter um relacionamento terrível com máquinas — ou ao menos com as máquinas com que você se comunica. Se ele estiver perto da máquina com a qual você interage amigavelmente, aquela máquina é tratada em todos os sentidos como se fosse de um nível menor que o normal (a menos que isso o beneficie ou ao PJ, neste caso, o nível não muda).

Equipamento Adicional: Uma bolsa de ferramentas leves.

Sugestões de Efeito Menor: A duração da influência ou do controle é dobrada.

Sugestões de Efeito Maior: A duração da influência ou do controle passa a ser de 28 horas.

Grau 1: Afinidade com Máquinas. Você é treinado em todas as tarefas envolvendo máquinas elétricas. Facilitador.

Ativação a Distância (1 ponto de Intelecto). Você pode ativar ou desativar qualquer máquina que possa ver dentro do alcance curto, mesmo que normalmente você tivesse que tocar ou operar manualmente o dispositivo. Você deve compreender a função da máquina, ela precisa ser do seu tamanho ou menor e não pode estar conectada a outra inteligência (ou ser ela própria inteligente) para usar essa habilidade. Ação.

Grau 2: Poder da Persuasão (2 pontos de Intelecto). Você aumenta o poder ou a função de uma máquina para que ela opere em um nível maior do que o normal por uma hora. Ação para iniciar.

Encantar a Máquina (2 pontos de Intelecto). Você convence uma máquina não inteligente a "gostar" de você. Uma máquina que goste de você tem uma probabilidade de funcionamento 50% menor caso tal função fosse feri-lo. Assim, se um inimigo tentar detonar uma bomba perto de você que seja controlada por um

detonador que goste de você, há uma chance de 50% dela não explodir. Ação para iniciar.

Grau 3: Interface Inteligente (3 pontos de Intelecto). Você pode falar telepaticamente com qualquer máquina inteligente dentro do alcance longo. Além disso, você é treinado em todas as interações com máquinas inteligentes. Certas máquinas e autômatos que normalmente nunca se comunicariam com um humano podem conversar com você. Facilitador.

Grau 4: Companheiro Máquina. Você cria uma máquina animada e inteligente de nível 3 que o acompanha e age conforme você a direciona. Como um companheiro máquina de nível 3, ele tem um número-alvo de 9, 9 de vitalidade e inflige 3 pontos de dano. Se ele for destruído, você levará um mês para criar um novo. Facilitador.

Combater Robô. Quando estiver lutando contra um autômato ou uma máquina inteligente, você se tornará treinado em ataques e defesa. Facilitador.

Grau 5: Coleta de Informações (5 pontos de Intelecto). Você fala telepaticamente com qualquer uma ou com todas as máquinas em um raio de 1,6 km. Você pode fazer uma pergunta básica sobre elas ou sobre qualquer coisa acontecendo perto delas e receber uma resposta simples. Por exemplo, enquanto estivesse em uma área com muitas máquinas, você poderia perguntar "Onde está o urso devastador?", e se a criatura estiver a cerca de 1,6 km de você, uma ou mais máquinas provavelmente forneceriam a resposta. Ação.

Grau 6: Controlar Máquina (6 pontos de Intelecto). Você pode controlar as funções de qualquer máquina, inteligente ou não, dentro do alcance curto. Esse efeito dura dez minutos. Ação.

FAZ MILAGRES

Você manipula a matéria e o tempo para ajudar os outros e é amado por todos que encontrar. Algumas pessoas o consideram um representante dos deuses ou um poder do além-mundo. Eles talvez estejam certos — experimentos transdimensionais nos mundos anteriores podem ter criado as energias que, agora, você manipula.

Você provavelmente usa roupas simples — nada muito espalhafatoso ou sofisticado. Não há necessidade de chamar mais atenção para si mesmo.

Nanos são os milagreiros mais prováveis, usando sua fortitude mental para focalizar o poder de cura. Um glaive que possa curar a si mesmo, porém, é uma proposição interessante e perigosa.

Vínculo: Escolha outro PJ. Esse personagem suspeita silenciosamente que você seja um messias ou uma entidade sobrenatural. Você pode escolher se está ciente ou não da suspeita dele.

Sugestões de Efeito Menor: O alvo é curado em 1 ponto adicional.

Sugestões de Efeito Maior: O alvo é curado em 2 pontos adicionais.

Grau 1: Toque de Cura (1 ponto de Intelecto). Você restaura 1d6 pontos de uma Reserva de estatística de qualquer criatura com um toque. Essa habilidade é uma tarefa de Intelecto de dificuldade 2. Toda vez que você tentar curar a mesma criatura, a dificuldade da tarefa aumentará em um passo. A dificuldade retornará para 2 depois que a criatura descansar por dez horas. Ação.

Grau 2: Mitigar (3 pontos de Intelecto). Você tenta cancelar ou curar uma enfermidade (como doença ou veneno) em uma criatura. Ação.

Grau 3: Fonte de Cura. Com sua aprovação, outras criaturas podem tocá-lo e recuperar 1d6 pontos na Reserva de Potência ou na Reserva de Velocidade deles. Essa cura custa a eles 2 pontos de Intelecto. Uma criatura pode se beneficiar dessa habilidade apenas uma vez por dia. Facilitador.

Grau 4: Inspiração (4 pontos de Intelecto). Por meio de inspiração mental e de manipulação do tempo, é concedida uma ação imediata adicional a uma criatura que você escolher dentro do alcance curto, o que pode se dar fora do turno. Ação.

Grau 5: Desfazer (5 pontos de Intelecto). Você volta alguns segundos no tempo, desfazendo de forma eficaz a ação mais recente de uma única criatura. A criatura pode, então, repetir imediatamente a mesma ação ou tentar algo diferente. Ação.

Grau 6: Toque de Cura Superior (4 pontos de Intelecto). Você toca uma criatura e restaura sua Reserva de Potência, Reserva de Velocidade e Reserva de Intelecto a seus valores máximos como se ela estivesse completamente descansada. Uma criatura pode se beneficiar dessa habilidade apenas uma vez por dia. Ação.

FUNDE CARNE E AÇO

Em algum ponto do seu passado, algumas das suas partes orgânicas foram substituídas por componentes artificiais. (Alternativamente, você pertence a uma raça secreta de híbridos biomecânicos). Esses componentes artificiais podem ser subcutâneos ou parecer mais com galvanização metálica ou sintética na sua pele. Eles também podem assumir a forma de gavinhas filiformes de circuitos que se entrelaçam por sua carne. Seja qual for a aparência, esses componentes lhe dão habilidades especiais. Conforme você avança, você pode adicionar, modificar ou descobrir novas funções para eles. Infelizmente, seu corpo artificial também tem necessidades especiais quando sofre dano.

Você provavelmente usa um manto com um capuz ou algo similar para esconder suas partes artificiais daqueles que o perseguiriam. Devido aos seus componentes serem complicados de reparar, com o tempo pode se tornar mais difícil esconder sua verdadeira natureza, com circuitos expostos, placas de metal e outras coisas em um estado mais parcialmente desmantelado. Qualquer um — glaive, jack ou nano — pode ser um organismo cibernético.

Intromissão do Mestre em Funde Carne e Aço: *Pessoas da maioria das sociedades temem alguém que se descubra ter partes mecânicas.*

Intromissões do Mestre em Faz Milagres: *Tentativas de curar podem, em vez disso, causar dano. Às vezes, uma comunidade ou indivíduo precisa de um curandeiro tão desesperadamente que seguram um contra sua vontade.*

Cifra, página 278
Artefato, página 298

Vínculo: Escolha outro PJ. Esse personagem conhece sua verdadeira natureza, mesmo que ninguém mais conheça. Se seus componentes não estiverem minuciosamente escondidos, ele conhece um segredo diferente seu, como, por exemplo, uma palavra pré-programada que o desligará por dez minutos.

Equipamento Adicional: Você tem uma bolsa de ferramentas leves e uma variedade de peças para reparar a si mesmo.

Sugestões de Efeito Menor: Seus servomecanismos aprendem com suas ações bem sucedidas. Você recebe +1 de bônus em ações similares envolvendo a mesma tarefa (como atacar o mesmo inimigo ou operar o mesmo dispositivo).

Sugestões de Efeito Maior: Você descarrega um pequeno pulso de energia em seu inimigo. Faça um ataque imediato a este inimigo (usando a mesma estatística da ação que causou o efeito maior). Se o ataque for bem sucedido, ele causará 4 pontos de dano elétrico.

Intromissões do Mestre em Lidera: *Seguidores falham, traem, mentem, se corrompem, são sequestrados ou morrem.*

Grau 1: Corpo Melhorado. Você recebe +1 em Armadura, +3 na sua Reserva de Potência e +3 na sua Reserva de Velocidade. Facilitador.

Cura Especial. Perícias de cura, medicamentos e técnicas tradicionais funcionam com você apenas pela metade. Cada vez que você iniciar com a vitalidade completa, os primeiros 5 pontos de dano que você sofrer nunca poderão ser curados por esses meios ou recuperados normalmente. Em vez disso, você deverá usar perícias e habilidades de reparo para restaurar estes pontos. Por exemplo, se você começar com uma Reserva de Potência de 10 cheia e sofrer 8 pontos de dano, você poderá usar testes de recuperação para restaurar 3 pontos, mas os 5 pontos restantes deverão ser restaurados usando métodos de reparo.

Grau 2: Interface. Plugando-se diretamente a um dispositivo, você pode identificá-lo e aprender a operá-lo como se a tarefa fosse um nível menor. Facilitador.

Grau 3: Armamentização. Uma arma branca leve ou média a sua escolha está integrada ao seu corpo e você é treinado nesta arma (mesmo que você não seja treinado em outras armas desse tipo). A arma fica oculta até que você queira usá-la. Facilitador.

Grau 4: Fusão. Você pode fundir suas cifras e artefatos ao seu corpo. Esses dispositivos fundidos funcionam como se eles fossem um nível maior. Facilitador.

Grau 5: Reservas Profundas. Uma vez por dia você pode transferir até 5 pontos entre suas Reservas em qualquer combinação a uma taxa de 1 ponto por rodada. Por exemplo, você poderia transferir 3 pontos de Potência para Velocidade e 2 pontos de Intelecto para Velocidade, o que levaria um total de cinco rodadas. Ação.

Grau 6: Ultra Melhoria. Você recebe +1 em Armadura e +5 em cada uma das suas três Reservas de estatística. Facilitador.

LIDERA

Por meio de carisma, liderança natural e talvez algum treinamento, você comanda as ações dos outros, que seguem você de bom grado. Você é um comandante, um capitão, um líder ou um general. Suas perícias permitem que você faça as pessoas fazerem o que você quer, mas você também tem a sabedoria para saber quais ações seriam melhores para seus seguidores e aliados.

Já que precisa ter o respeito dos outros, você provavelmente se veste e comporta de tal maneira que inspire, torne-o benquisto ou intimide. Você tem a voz adequada para gritar ordens que possam ser ouvidas mesmo em um barulhento campo de batalha.

Glaives se tornam excelentes líderes militares, mas um jack facilmente poderia liderar um grupo de exploradores ou um covil de ladrões. Um nano pode ser o cabeça de um grupo de "magos" ou de eruditos ou pode ter como seguidores um bando de guarda-costas.

Vínculo: Escolha outro PJ. Este personagem já foi um dos seus seguidores, mas desde então você passou a vê-lo como um igual.

Equipamento Adicional: Você tem um artefato que lhe permite etiquetar até sete seguidores. Olhando na placa de vidro do dispositivo, você pode determinar a distância e direção deles em relação a você. O processo de etiquetar é um tanto quanto degradante, por isso é provável que apenas seus seguidores se submetam a isso.

Sugestões de Efeito Menor: Da próxima vez que você tentar comandar, cativar ou influenciar de outro modo o mesmo inimigo, a dificuldade da tarefa será diminuída em um passo.

Sugestões de Efeito Maior: O inimigo é influenciado, cativado ou afetado de outro modo por sua habilidade pelo dobro do tempo normal.

Grau 1: Carisma Natural. Você é treinado em todas as interações sociais, quer envolvam charme, desvendar os segredos de uma pessoa ou intimidar outros. Facilitador.

Bom Conselho (1 ponto de Intelecto). Sua visão para determinar a melhor forma de proceder é clara. Quando você faz uma sugestão a outro personagem envolvendo sua próxima ação, o personagem se torna treinado em tal ação por uma rodada. Ação.

Grau 2: Seguidor. Você recebe um PNJ de nível 2 que é totalmente devotado a você. Você e o Mestre devem desenvolver os detalhes do seguidor e você provavelmente fará testes por ele em combate ou quando ele tiver ações. O seguidor age no seu turno. Como um seguidor de nível 2, ele tem um número-alvo de 6, 6 de vitalidade e inflige 2 pontos de dano. Se o seguidor morrer, você recebe um novo após pelos menos duas semanas e um recrutamento apropriado. Facilitador.

Grau 3: Comando (3 pontos de Intelecto). Por meio de pura força de vontade e carisma, você emite um comando simples para uma só criatura viva, que tenta realizar o seu comando como sua próxima ação. A criatura deve estar dentro do alcance curto e ser capaz de lhe compreender. O comando não pode causar dano direto à criatura ou aos seus aliados, portanto, "Cometa suicídio" não vai funcionar, mas "Fuja" pode. Além disso, o comando só pode exigir uma ação da criatura, portando, "Abra a porta" pode funcionar, mas "Abra a porta e passe por ela" não. Ação.

Seguidor Competente. Seu primeiro seguidor passa para o nível 3. Como um seguidor de nível 3, ele tem um número-alvo de 9, 9 de vitalidade e inflige 3 pontos de dano. Facilitador.

Grau 4: Cative ou Inspire (4 pontos de Intelecto). Você pode usar esta habilidade de dois modos. Ou suas palavras capturam a atenção de todos os PNJs que as ouçam enquanto você falar ou suas palavras inspiram todos os PNJs (à sua escolha) que as ouçam a "funcionar" como se eles fossem de um nível superior pela próxima hora. Ação.

Seguidor Competente. Seu primeiro seguidor passa para o nível 4. Como um seguidor de nível 4, ele tem um número-alvo de 12, 12 de vitalidade e inflige 4 pontos de dano. Facilitador.

Grau 5: Bando de Seguidores. Você recebe seis seguidores PNJ de nível 2 que são totalmente devotados a você. (Eles são adicionais ao seguidor que você recebeu no segundo grau.) Você e o Mestre devem desenvolver os detalhes desses seguidores juntos. Se um seguidor morrer, você receberá um novo após, pelos menos, duas semanas e um recrutamento apropriado. Facilitador.

Grau 6: Mente de um Líder (6 pontos de Intelecto). Quando desenvolver um plano que envolva seus seguidores, você poderá perguntar ao Mestre uma pergunta muito genérica sobre o que é provável que aconteça se você seguir com o plano e receberá uma resposta simples e breve. Ação.

Seguidores Competentes. Seu primeiro seguidor passa para o nível 5. Como um seguidor de nível 5, ele tem um número-alvo de 15, 15 de vitalidade e inflige 5 pontos de dano. Cada um dos seus seguidores de nível 2 passa para o nível 3. Facilitador.

LUTA COM ESTILO

Você sabe que estilo é tão importante quanto fundamental. Derrotar inimigos vem depois de se promover enquanto os derrota. Alguns podem chamá-lo de fanfarrão ou de audacioso. Você salta pelo ar, faz um floreio com sua arma e ataca, geralmente com uma exibição de humor mordaz e esperto. Seus inimigos o odeiam, mas seus aliados o adoram. Só assistir sua luta já é divertido.

Você muito provavelmente não usa armadura, preferindo roupas elegantes — talvez até mesmo um chapéu com uma pena.

Jacks e glaives se tornam os melhores fanfarrões e são os tipos mais comuns de personagens a lutar com estilo.

Vínculo: Escolha outro PJ. Você está sempre tentando impressionar esse personagem com sua perícia, sagacidade, aparência ou bravata. Talvez ele seja um rival, talvez você precise do respeito dele ou talvez você esteja romanticamente interessado por ele.

Equipamento Adicional: Você começa com um conjunto de roupas extremamente elegantes e uma arma cravejada de joias.

Sugestões de Efeito Menor: O alvo fica tão deslumbrado com o seu estilo que permanece atordoado por uma rodada, tempo em que a dificuldade de todas as tarefas que realiza é modificada em um passo em seu detrimento.

Sugestões de Efeito Maior: Faça um ataque adicional com sua arma no seu turno.

Grau 1: Ataque Floreado. Com seu ataque, você adiciona movimentos elegantes, gracejos divertidos ou "algo" a mais que entretenha ou impressione os outros. Escolha qualquer quantidade de criaturas dentro do alcance curto que possam vê-lo; cada uma delas receberá um bônus de +1 em seu próximo teste com os dados. Facilitador.

Bônus, página 17

Grau 2: Bloqueio Rápido. Se usar uma arma leve ou média, você diminuirá a dificuldade de suas ações de defesa de Velocidade em um passo. Facilitador.

Grau 3: Ataque Acrobático (3 pontos de Velocidade). Você salta para atacar, dando um mortal ou uma cambalhota pelo ar. Esse movimento diminui a dificuldade do seu ataque em um passo. Se obtiver um 17 ou 18 natural no teste, poderá escolher um efeito menor em vez de causar dano extra. Você não poderá usar essa habilidade se sua Velocidade estiver reduzida por usar armadura. Facilitador.

Efeito menor, página 88

Grau 4: Lutador Versátil (3 pontos de Velocidade). Como parte de seu ataque, você pode saltar sobre ou acima de obstáculos, pendurar-se em cordas, correr por superfícies estreitas ou se mover de outra forma pelo campo de batalha na sua velocidade normal como se tais tarefas fossem de rotina (dificuldade 0). Você não pode usar essa habilidade se sua Velocidade estiver reduzida por usar armadura. Facilitador.

Intromissões do Mestre em Luta Com Estilo: *Parecer bobo, desajeitado ou desinteressante pode ser o maior medo do fanfarrão.*

Grau 5: Bloquear por Outro. Se usar uma arma leve ou média, você poderá bloquear ataques feitos contra um aliado que esteja perto de você. Escolha uma criatura dentro do alcance imediato. Reduza a dificuldade das ações de defesa de Velocidade do seu aliado contra esta criatura em um passo. Você não pode usar Bloqueio Rápido enquanto estiver usando Bloquear por Outro. Facilitador.

__Intromissões do Mestre em Maneja o Poder Com Precisão:__ Mesmo que tente se manter humilde, perícia e poder podem trair uma arrogância que os outros acham irritante ou um insulto. Criaturas de além tempo e espaço prestam atenção especial em pessoas que dominam o misterioso e o estranho.

Grau 6: Sagaz. Ao tentar uma tarefa de Velocidade, você pode fazer o teste (e gastar pontos) como se fosse uma ação de Intelecto. Se empregar Esforço a essa tarefa, você poderá gastar pontos da sua Reserva de Intelecto em vez de pontos da sua Reserva de Velocidade (nesse caso você também usará sua Margem de Intelecto em vez de usar sua Margem de Velocidade). Facilitador.

MANEJA O PODER COM PRECISÃO

Você não só é abençoado com um grande domínio sobre a numenera, mas também é treinado para explorar esoterismos de modos que o colocam acima de outros nanos e jacks. Algumas pessoas acreditam que aqueles que realizam esoterismos são nascidos com a habilidade, mas você sabe que perícia e inteligência desempenham papéis importantes. Os antigos criaram a numenera por meio do conhecimento, da descoberta e do intelecto e, para usá-la apropriadamente, você deverá seguir o mesmo caminho.

Você provavelmente usa trajes espetaculares e garbosos, carrega livros, cadernos e canetas extras de modo que possa focar continuamente em seus estudos e experimentos.

Nanos geralmente recebem essa instrução e foco, mas alguns jacks também. Glaives nunca.

Vínculo: Escolha outro PJ. Você colocou uma proteção única e imutável que o torna imune a todos os esoterismos que você realizar a menos que ele queira ser afetado.

Equipamento Adicional: Você tem um livro adicional cujo tema é a numenera.

Sugestões de Efeito Menor: O esoterismo soterra e atordoa o alvo por uma rodada, tempo em que a dificuldade de todas as tarefas que realizar será modificada em um passo em seu detrimento.

Sugestões de Efeito Maior: O esoterismo aterroriza o alvo, que usa seus próximos dois turnos para fugir.

Grau 1: O Gênio. Sua Reserva de Intelecto aumenta em 5 pontos. Facilitador.

Grau 2: Treinamento e Precisão. Você é treinado em todos os esoterismos. Como resultado, você reduz a dificuldade de qualquer tarefa envolvida no uso de um esoterismo em um passo. Facilitador.

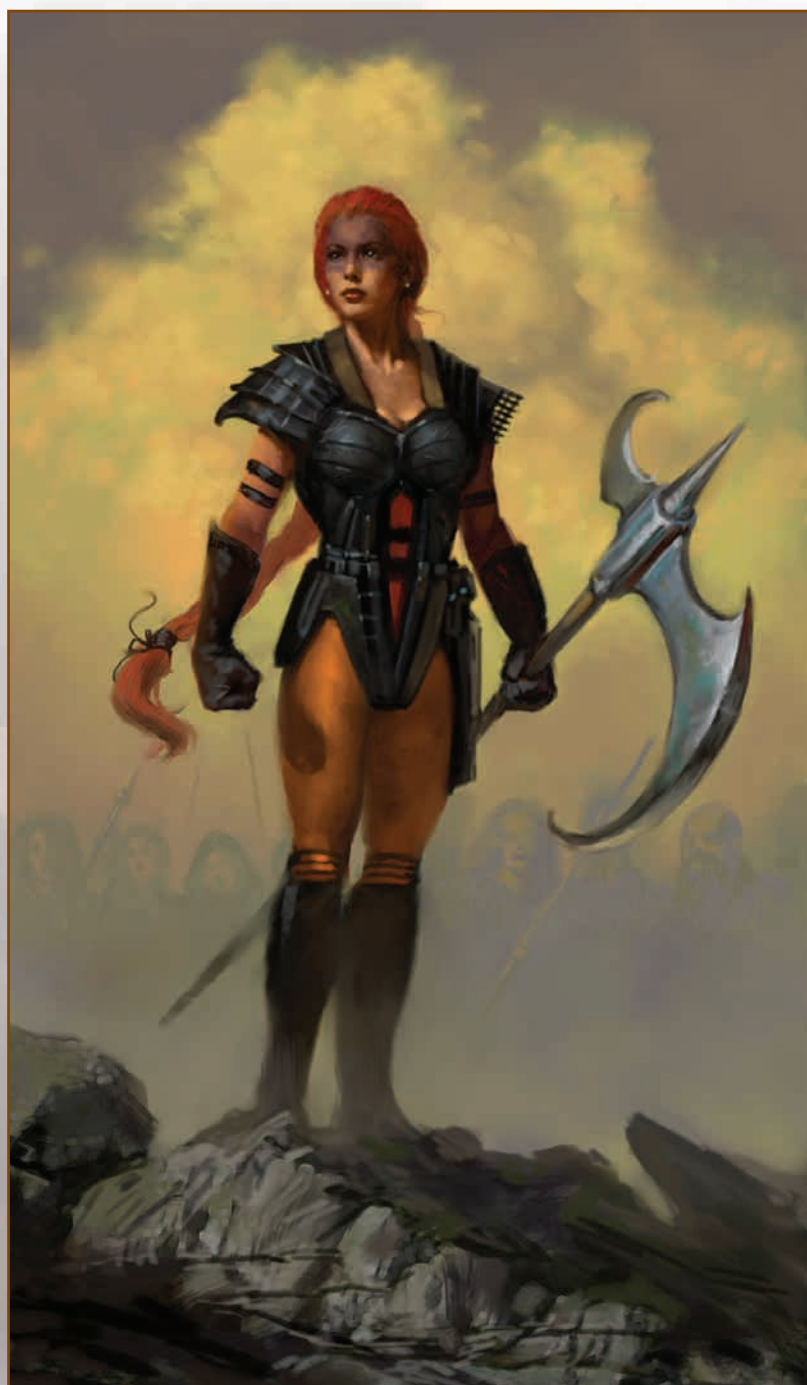
Grau 3: Esoterismos Melhorados. Seus esoterismos que possuem duração duram o dobro do tempo. Seus esoterismos que têm alcance curto, em vez disso, atingem alcance longo. Seus esoterismos que infligem dano causam 1 ponto adicional de dano. Facilitador.

Grau 4: Repertório Superior. Você pode aprender um esoterismo adicional de quarto grau ou inferior. Facilitador.

Grau 5: Treinamento Superior. Você é especializado em todos os esoterismos. Como resultado, você reduz a dificuldade de qualquer tarefa envolvida no uso de um esoterismo em dois passos. Facilitador.

Grau 6: Supra-Gênio. Sua Reserva de Intelecto aumenta em 5 e sua Margem de Intelecto aumenta em 1. Facilitador.

MANIPULA A MATÉRIA COM A MENTE

Telecinese. Psicocinese. Mente sobre a matéria. O poder tem muitos nomes, mas no fim, tudo se resume a uma coisa — as moléculas que constituem toda a matéria estão às suas ordens. Você provavelmente chama a si mesmo de telecinético ou apenas de TK.

Muitos telecinéticos preferem vestir roupas justas sem muitos acessórios, assim, haverá pouca coisa que outro TK possa agarrar física ou psiquicamente. Por outro lado, você tem o poder de criar muitos efeitos telecinéticos menores à vontade, de modo que seu cabelo pode estar sempre em movimento, alguns poucos objetos minúsculos ficam voando ao seu redor ou você pode usar uma longa capa que está sempre ondulando.

Jacks são os personagens mais prováveis de serem telecinéticos, mas glaives acreditam que as habilidades somam às suas proezas de combate e nanos, claro, apreciam o poder adicional.

Vínculo: Escolha outro PJ. Esse personagem pode fazer seus poderes telecinéticos agirem de forma estranha. De vez em quando, se ele estiver imediatamente perto de você, seus poderes são cancelados, mas outras vezes eles parecerão melhorar quando usados perto dele.

Esoterismos Mentais: Se você realiza esoterismos, aqueles que normalmente usariam força ou outra energia passarão a usar força telecinética. Por exemplo, uma rajada de força de Lampejo ou de Massacre será uma rajada telecinética da sua mente. Essa alteração não muda nada, exceto que você não precisa ter uma mão livre para realizar esoterismos. Facilitador.

Sugestões de Efeito Menor: Um objeto se move mais rápido ou de forma mais eficiente.

Sugestões de Efeito Maior: Você pode mover ou afetar o dobro do normal.

Grau 1: Defletir Ataques (1 ponto de Intelecto). Usando sua mente, você se protege de ataques iminentes. Você se torna treinado em tarefas de defesa de Velocidade pelos próximos dez minutos. Ação para iniciar.

Grau 2: Telecinese (2 pontos de Intelecto). Você consegue exercer força sobre objetos dentro do alcance curto. Uma vez ativado, seu poder tem uma Reserva de Potência efetiva de 10, uma Margem de Potência efetiva de 1 e um Esforço efetivo de 2 (aproximadamente igual à força de um adulto humano em forma e competente); você pode usá-lo para mover objetos, investir contra objetos e assim por diante. Por exemplo, você poderia erguer e puxar para si um objeto leve de qualquer lugar dentro do alcance ou mover um objeto pesado (como uma peça da mobília) por cerca de 3 metros. Este poder não tem o controle preciso necessário para manejar uma ama ou mover objetos com muita velocidade por isso, na maioria das situações, não é um instrumento de ataque. Você não pode usar esta habilidade em seu próprio corpo. O poder dura por uma hora ou até que sua Reserva de Potência se esgote — o que acontecer primeiro. Ação.

Grau 3: Melhorar Força (3 pontos de Intelecto). Pelos próximos dez minutos, as tarefas que dependerem de força bruta — como mover um objeto pesado, derrubar uma porta ou atingir alguém com uma arma branca — serão fáceis para você. A dificuldade de todas essas tarefas é diminuída em um passo. Ação para iniciar.

Grau 4: Aporte (4 pontos de Intelecto). Você convoca um objeto físico até você. Você pode escolher qualquer peça de equipamento normal da lista de equipamento padrão ou (não mais do que uma vez por dia) deixar o Mestre determinar o objeto de forma aleatória. Se você convocar um objeto aleatório, ele terá 10% de chance de ser uma cifra ou artefato, 10% de chance de ser uma esquisitice, 40% de chance de ser uma peça de equipamento padrão e 40% de chance de ser um pedaço de lixo inútil. Você não poderá usar essa habilidade para tomar um item que estiver sob a posse de outra criatura. Ação.

Grau 5: Ataque Psicocinético (5 pontos de Intelecto). Você pode usar este ataque de dois modos. O primeiro é usá-lo para erguer um objeto pesado e arremessá-lo em alguém dentro do alcance curto. Esse ataque é uma ação de Intelecto e, se bem sucedido, causa 6 pontos de dano no alvo e no objeto arremessado (que poderia ser outro inimigo, embora isso exija dois testes — um teste para agarrar o primeiro inimigo e outro teste para atingir o segundo inimigo com o primeiro). O segundo é desencadear uma explosão devastadora de poder que funciona apenas contra um objeto inanimado que não seja maior do que metade do seu tamanho. Faça um teste de Intelecto para destruir o objeto instantaneamente; a dificuldade desta tarefa é diminuída em três passos (em comparação com quebrá-lo na força bruta). Ação.

Grau 6: Remodelar Matéria (6 pontos de Intelecto). Seu domínio da telecinese é tão grande que você consegue remodelar objetos em um nível molecular. Você pode afetar um único objeto não maior que você e o objeto deve estar visível e perto o bastante para que você o toque. Você pode usar essa habilidade para causar dano no objeto (como se estivesse usando Ataque Psicocinético, exceto que a dificuldade da tarefa é diminuída em quatro passos em vez de três) ou pode tentar uma tarefa de ofício para remodelar a forma do objeto. Remodelar um objeto geralmente tem uma dificuldade igual a 1 mais o nível do objeto finalizado.

PORTA UM HALO DE FOGO

Você pode criar um invólucro de chamas ao redor de seu corpo. Você deixa marcas chamuscadas por onde passa e não consegue manusear objetos inflamáveis sem primeiro extinguir suas chamas congênitas. Se você realizar esoterismos (ou efeitos similares além das habilidades de humanos normais), todos os seus efeitos serão contaminados com chamas. Efeitos visuais flamejantes acompanham seus poderes e, em alguns casos, sua predileção por chamas na verdade remodela suas habilidades para adotarem uma natureza flamejante que anteriormente não existia.

Provavelmente você se veste de vermelho ou amarelo, ou talvez, de preto.

Embora muitos daqueles que assumem esse manto sejam nanos, glaives e jacks manipuladores das chamas são, de fato, apavorantes.

Vínculo: Escolha outro PJ. Por ironia do destino,

Intromissões do Mestre em Manipula a Matéria com a Mente: *Um deslize mental e objetos em movimento caem ou objetos frágeis quebram. Às vezes o item errado se move, cai ou quebra.*

Psicocinese não necessariamente tem de significar "poderes mentais". Alguém usando a mente para manipular a matéria poderia de fato acessar uma parte mecânica ou criada por bioengenharia de seus cérebros para direcionar nanorobôs que são comuns no ambiente do Nono Mundo. Essas nanites poderiam ser os agentes movendo (ou mudando) a matéria afetada pelo personagem conforme ele os direciona, consciente ou inconscientemente.

Intromissões do Mestre em Porta um Halo de Fogo: *Fogo queima material inflamável. Fogo se espalha, talvez fora do controle de quem o começou. Criaturas primitivas temem o fogo e frequentemente atacam o que temem.*

seu fogo não pode machucar esse personagem.

Equipamento Adicional: Você tem um artefato — um dispositivo que pulveriza objetos inanimados para deixá-los resistentes ao fogo. Todos os seus apetrechos iniciais já foram tratados, a menos que você não queira que tenham sido.

Esoterismos de Fogo: Se você realiza esoterismos, aqueles que normalmente usariam força ou outra energia (como eletricidade) usam fogo em vez disso. Por exemplo, rajadas de força de Massacre são rajadas de chamas e Lampejo é uma explosão de fogo. Essas alterações não mudam nada exceto o tipo de dano e o fato de que isso pode começar um incêndio. Como outro exemplo, Barreira produz uma parede de chamas crepitantes. Nesse caso, a alteração muda o esoterismo de modo que a barreira não é sólida, mas em vez disso inflige 1 ponto de dano a qualquer coisa que tocá-la e 4 pontos de dano a qualquer um que a atravesse.

Sugestões de Efeito Menor: O alvo ou algo próximo ao alvo pega fogo.

Sugestões de Efeito Maior: Um item importante que está no corpo do alvo é destruído.

Grau 1: Mortalha de Chamas (1 ponto de Intelecto). Ao seu comando, todo seu corpo fica recoberto por chamas, o que dura por até dez minutos. O fogo não queimará você, mas automaticamente infligirá 2 pontos de dano em qualquer um que tentar tocar ou atingir você com um ataque corpo a corpo. Chamas de outra fonte ainda podem machucar você. Enquanto a mortalha estiver ativa, você receberá +2 pontos em Armadura que protegerá apenas contra dano de fogo de outra fonte. Facilitador.

***Intromissões do Mestre em Se Enfurece:** É fácil para um berserker perder o controle e atacar tanto amigos quanto inimigos.*

Grau 2: Lançar Chamas (2 pontos de Intelecto). Enquanto sua Mortalha de Chamas estiver ativa, você poderá tocar seu halo e lançar um punhado de fogo em um alvo. Esse é um ataque a distância com alcance curto que causará 4 pontos de dano de fogo. Ação.

Poder Flamejante. Quando você usar o esoterismo de rajada de força de Massacre ou o esoterismo Lampejo, aumente o dano em 1 ponto. Se você não tiver nenhuma dessas habilidades, essa habilidade não terá efeito. Poder Flamejante não afeta o dano do corte mental de Massacre. Facilitador.

Massacre, página 35
Lampejo, página 37
Criatura, página 228

Grau 3: Mão Flamejante da Destruição (3 pontos de Intelecto). Enquanto sua Mortalha de Chamas estiver ativa, você poderá tocar seu halo e produzir uma mão feita de chamas animadas que será duas vezes o tamanho de uma mão humana. A mão age conforme você a direciona, flutuando no ar. Direcionar a mão é uma ação. Sem um comando, a mão não fará nada. Ela pode se mover a uma distância longa em uma rodada, mas ela nunca se move para mais longe de você que o alcance longo. A mão poderá agarrar, mover e carregar coisas, mas qualquer coisa que ela tocar sofre 1 ponto de dano por calor por rodada. A mão também pode atacar. Ela é uma criatura de nível 3 e causa 1 ponto extra de dano de fogo quando ataca. Uma vez criada, a mão dura por dez minutos. Ação para criar; ação para direcionar.

Grau 4: Lâmina de Chamas (4 pontos de Intelecto). Quando deseja, você expande seu halo de fogo para cobrir de chamas uma arma que você maneja por uma hora. As chamas se apagarão se você parar de segurar ou de carregar a arma. Enquanto as chamas durarem, a arma infligirá 2 pontos adicionais de dano. Facilitador.

Grau 5: Tentáculos de Fogo (5 pontos de Intelecto). Quando desejar, de seu halo brotarão três tentáculos finos de chamas que durarão por até dez minutos. Como uma ação, você poderá usar os tentáculos para atacar fazendo um teste de ataque separado para cada um. Cada tentáculo infligirá 4 pontos de dano. Do contrário, os ataques funcionarão como ataques padrão. Se você não usar os tentáculos para atacar eles permanecerão, mas não farão nada. Facilitador.

Grau 6: Servo de Fogo (6 pontos de Intelecto). Você toca seu halo e produz um autômato de fogo que tem aproximadamente sua forma e tamanho. Ele age conforme você o direciona a cada rodada. Direcionar o servo é uma ação e você poderá comandá-lo apenas enquanto estiver dentro do perímetro de seu alcance longo. Sem um comando, o servo continuará a seguir seu comando anterior. Você também pode dar a ele uma ação programada simples, tal como “Espere aqui e ataque qualquer um que entre no perímetro de alcance curto até que eles morram”. O servo dura por dez minutos, é uma criatura de nível 5 e causa 1 ponto de dano extra de fogo quando ataca. Ação para criar; ação para direcionar.

SE ENFURECE

O berserker é um temido lutador que não pode ser parado. Você se coloca em um tremendo frenesi de batalha que pode torná-lo um terror no campo de batalha. Você pode ser oriundo de uma sociedade menos civilizada, talvez até mesmo uma sociedade tribal.

Você provavelmente usa poucas peças de armadura, ou nem usa, de forma a não restringir sua velocidade ou manobrabilidade. Suas roupas provavelmente são simples e práticas.

Glaives tornam-se os melhores berserkers.

Vínculo: Escolha outro PJ. Você se sente estranhamente protetor em relação a este PJ e não quer vê-lo se machucar.

Sugestões de Efeito Menor: Ao lutar com vários inimigos, você bate em um com o outro, desequilibrando ambos. Como resultado, trate ambos os inimigos como se fossem um nível menor por uma rodada.

Sugestões de Efeito Maior: Seu inimigo fica

apavorado com a sua fúria e usa as duas próximas ações para fugir.

Grau 1: Frenesi (1 ponto de Intelecto). Enquanto estiver em combate, você poderá entrar em um estado de frenesi quando desejar. Você não poderá usar pontos de Intelecto enquanto estiver nesse estado, mas receberá +1 na sua Margem de Potência e na sua Margem de Velocidade. Esse efeito dura por quanto tempo você quiser, mas termina se nenhum combate estiver ocorrendo dentro do alcance dos seus sentidos. Facilitador.

Grau 2: Robusto. Você recebe +5 na sua Reserva de Potência. Esses pontos adicionais só podem ser usados para absorver dano. Você não pode usá-los para empregar Esforço nos testes. Facilitador.

Lutador Versátil. Você é treinado em tarefas de escalada e pulo. Facilitador.

Grau 3: Golpe Poderoso (3+ pontos de Potência). Se tiver sucesso ao atacar um alvo, além de causar dano, você o derrubará. O alvo deve ser do seu tamanho ou menor. Você pode derrubar um alvo maior do que você se empregar um nível de Esforço para tal em vez de diminuir a dificuldade do ataque. Facilitador.

Lutador Sem Armadura. Você se torna treinado em tarefas de defesa de Velocidade enquanto estiver sem armadura. Facilitador.

Grau 4: Frenesi Superior (4 pontos de Intelecto). Enquanto estiver em combate, você poderá entrar em um estado de frenesi quando desejar. Você não pode usar pontos de Intelecto enquanto estiver nesse estado, mas recebe +2 na sua Margem de Potência e na sua Margem de Velocidade. Esse efeito dura por quanto tempo você quiser, mas termina se nenhum combate estiver ocorrendo dentro do alcance dos seus sentidos. Você pode usar esta habilidade ou sua habilidade Frenesi de primeiro grau, mas não pode usar ambas ao mesmo tempo. Facilitador.

Grau 5: Atacar Novamente. Em vez de conceder dano adicional ou um efeito menor ou maior, um 17 ou mais natural no seu teste de ataque permite-lhe optar por fazer outro ataque imediatamente. Facilitador.

Grau 6: Resistente e Rápido. Você recebe +6 na sua Reserva de Potência e na sua Reserva de Velocidade. Facilitador.

UIVA PARA A LUA

Às vezes a numenera é uma faca de dois gumes. Você é amaldiçoado e abençoado a ser capaz de se transformar em uma criatura poderosa que extrai massa adicional de uma fonte transdimensional. Você e o Mestre devem desenvolver a natureza exata da criatura, incluindo sua aparência, mas é uma besta selvagem de sangue e fúria — pelo menos até que você aprenda a controlá-la. Criaturas como você geralmente são chamadas de "licantropos".

Estilo e aparência provavelmente estão em baixa na sua lista de preocupações. Suas roupas podem estar esfarrapadas porque a sua transformação é inclemente com elas (ou elas são baratas porque você sabe que elas serão destruídas na próxima vez em que você se transformar).

Qualquer um — glaive, jack ou nano — pode ser um licantropo, embora um glaive provavelmente se beneficie ao máximo da transformação.

Vínculo: Escolha outro PJ. Este personagem é capaz de acalmá-lo quando você está na forma da besta. Você nunca irá atacá-lo enquanto estiver transformado e, se ele passar três turnos consecutivos usando a própria ação para acalmá-lo, você poderá reverter para sua forma normal sem ter de fazer um teste.

Efeitos menores e maiores, página 88

Intromissões do Mestre em Uiva para a Lua: *Pessoas têm medo de monstros, e bestas selvagens que podem assumir a forma de pessoas comuns são ainda mais assustadoras.*

Embora as pessoas do Nono Mundo vejam a criatura que se transforma em outra criatura como licantropia mística, é quase certo que, em vez disso, envolve acessar outras dimensões da realidade. Um personagem ou atrai massa de algum espaço extradimensional (talvez distorcendo, de algum modo, massa de dimensão superior para as nossas dimensões inferiores), ou o personagem realmente muda de lugar com uma criatura ultraterrestre maior e mais selvagem por um tempo. Neste último caso, o personagem e a criatura têm, claramente, alguma ligação que lhes permite compartilhar intenções gerais. O personagem, enquanto estiver despachado para outra dimensão, provavelmente permanece em estase, sem saber de nada até que retorne ao seu mundo normal.

Equipamento Adicional: Você tem um artefato cronômetro preciso que sempre lhe permite saber quando a próxima transformação está próxima.

Sugestões de Efeito Menor: O alvo fica tão intimidado pelo seu ataque bestial que permanece atordoado por uma rodada, tempo em que a dificuldade de todas as tarefas que realiza é modificada em um passo em seu detrimento.

Sugestões de Efeito Maior: Seu ataque transmite um pouco da sua licantropia. Se seu inimigo sobreviver, um mês depois ele se transformará em uma besta incontrolável. O Mestre decidirá o que acontecer a partir daí.

Grau 1: Forma da Besta. Em cinco noites consecutivas de cada mês você se transforma em uma besta monstruosa por até uma hora a cada noite. Nessa nova forma, você recebe +8 na sua Reserva de Potência, +1 na sua Margem de Potência, +2 na sua Reserva de Velocidade e +1 na sua Margem de Velocidade. Enquanto estiver na forma da besta você não poderá gastar pontos de Intelecto por qualquer razão, exceto tentar mudar para a sua forma normal antes da uma hora de duração acabar (uma tarefa de dificuldade 2). Além disso, você ataca toda e qualquer criatura viva dentro do alcance curto. Após reverter para sua forma normal, você receberá uma penalidade de –1 em todos os testes por uma hora. Se você não matar e comer ao menos uma criatura significativa enquanto estiver na forma da besta, a penalidade aumentará para –2 e afetará todos os seus testes pelas próximas 28 horas. Ação para mudar de volta.

Grau 2: Mudança Controlada. Você poderá tentar mudar para sua forma da besta em qualquer noite que quiser (uma tarefa de Intelecto de dificuldade 3). Quaisquer transformações feitas usando esse poder são em adição às cinco noites por mês que você muda involuntariamente. Ação para mudar.

Grau 3: Forma da Besta Superior. Sua forma da besta recebe os seguintes bônus adicionais: +1 na sua Margem de Potência, +2 na sua Reserva de Velocidade e +1 na sua Margem de Velocidade. Facilitador.

Grau 4: Mudança Controlada Superior. Você não muda mais para a sua forma da besta a menos que você queira. Transformar-se para sua forma da besta ou voltar para sua forma normal é, agora, uma tarefa de Intelecto de dificuldade 1. Facilitador.

Grau 5: Forma da Besta Melhorada. Sua forma bestial recebe os seguintes bônus adicionais: +3 na sua Reserva de Potência, +2 na sua Reserva de Velocidade e +2 em Armadura. Facilitador.

Grau 6: Controle Perfeito. Você não precisa mais fazer um teste para mudar para a sua forma da besta ou sua forma normal. Você consegue mudar para uma ou outra como sua ação. Quando retorna para a sua forma normal, você não recebe mais nenhuma penalidade em seus testes. Facilitador.

USA O MAGNETISMO

Eletromagnetismo é uma força fundamental no universo e está às suas ordens. Você é um mestre do metal.

Você provavelmente veste um monte de metal, talvez como parte das suas roupas ou armadura, como parte dos seus acessórios (como joias ou piercings), implantados cirurgicamente em seu corpo ou alguma combinação dessas opções.

Nenhum tipo de personagem tem maior probabilidade de empregar magnetismo que outro, embora glaives que manejem armas e usem armaduras irão achar que este é um complemento interessante para seus poderes.

Vínculo: Escolha outro PJ. Sempre que você usar seus poderes, os itens metálicos no corpo deste personagem tremerão, chocalharão, tilintarão e sacodirão se ele estiver dentro do alcance curto.

Sugestões de Efeito Menor: A duração do efeito é dobrada.

Sugestões de Efeito Maior: Um item importante que está no corpo do alvo é destruído.

Grau 1: Mover Metal (1 ponto de Intelecto). Você consegue exercer força sobre objetos metálicos dentro do alcance curto por uma rodada. Um vez ativado, seu poder tem uma Reserva de Potência efetiva de 10, uma Margem de Potência efetiva de 1 e um Esforço efetivo de 2 (aproximadamente igual à força de um adulto humano em forma e competente) e você pode usá-lo para mover objetos de metal, investir contra objetos de metal e assim por diante. Por exemplo, em sua rodada, você poderia erguer e puxar para si um objeto de metal leve de qualquer lugar dentro do alcance ou mover um objeto pesado (como uma peça da mobília) por cerca de 3 metros. Este poder não tem o controle preciso necessário para manejar uma ama ou mover objetos com muita velocidade, por isso, na maioria das situações, não é um instrumento de ataque. Você não pode usar esta habilidade em seu próprio corpo. Ação.

Grau 2: Repelir Metal. Pela manipulação do magnetismo, você é treinado em tarefas de defesa de Velocidade contra qualquer ataque iminente que use metal. Facilitador.

Grau 3: Destruir Metal (3 pontos de Intelecto). Você romperá, quebrará ou estourará um objeto de metal que estiver no campo de visão, dentro do alcance curto e que não seja maior que metade do seu tamanho. Faça um teste de Intelecto para destruir o objeto; a dificuldade desta tarefa é diminuída em três passos (em comparação com quebrá-lo na força bruta). Ação.

Grau 4: Campo Magnético (4 pontos de Intelecto). Quando desejar, um campo de magnetismo ao seu redor atrairá ataques iminentes a distância com projéteis metálicos (tais como flechas, balas, uma faca de arremesso de metal e assim por diante) para o chão. Você é imune a tais ataques por uma rodada. Você deve estar ciente de um ataque para impedi-lo. Facilitador.

Grau 5: Comandar Metal (5 pontos de Intelecto). Você remodela um item metálico como quiser. O item deve estar no campo de visão e dentro do alcance curto e a massa dele não pode ser maior do que a sua. Você pode afetar múltiplos itens de uma só vez, desde que suas massas combinadas estejam dentro desses limites. Você pode fundir múltiplos itens em um. Você pode usar esse poder para destruir um objeto de metal (como na habilidade Destruir Metal), ou você pode moldá-lo em outra forma que desejar (de forma tosca, a menos que você tenha as perícias apropriadas de ofício). Você poderá, então, mover o novo objeto para qualquer lugar dentro do alcance. Por exemplo, você poderia pegar escudos de metal, fundi-los e usar a forma resultante para bloquear uma entrada. Você pode usar essa habilidade para fazer um ataque — fazendo com que a armadura de um inimigo o constrinja, deixar um item de metal em pedaços para que você o arremesse pelo campo de batalha e assim por diante — contra um alvo dentro do alcance curto. Independente da forma do ataque, esta é uma ação de Intelecto que causa 7 pontos de dano. Ação.

Grau 6: Diamagnetismo. Você magnetiza qualquer objeto não metálico dentro do alcance curto para que ele possa ser afetado pelos seus outros poderes. Assim, com Mover Metal você pode mover qualquer objeto. Com Repelir Metal você se torna treinado em todas as tarefas de defesa de Velocidade, independente do ataque iminente usar metal. E assim por diante. Facilitador.

Intromissões do Mestre em Usa o Magnetismo: *Metal pode torcer e dobrar de modos inesperados. Um lapso na concentração pode levar algo a escorregar ou cair justo na hora errada.*

VIVE NOS ERMOS

Você mora nos ermos. Você provavelmente passou a maior parte da sua vida, se não toda ela, buscando compreender os mistérios da natureza, do clima e da sobrevivência. Os modos da flora e da fauna são os seus modos.

Suas roupas simples e rústicas demonstram pouca preocupação com estilo. Na maioria das vezes, se cobrir com odores naturais para evitar que o seu cheiro levante suspeita nos ermos é mais importante do que tomar banho para se manter apresentável para outros humanos.

Glaives e jacks são os personagens mais prováveis de se viver nos ermos, talvez trabalhando como guias, caçadores, armadilheiros, batedores ou rastreadores. Um nano que faça isso pode ser visto como um sacerdote da natureza ou um mago silvestre.

Vínculo: Escolha outro PJ que não seja dos ermos. Você não pode evitar sentir um leve desprezo por este personagem e por seus modos "civilizados", que mostram desdém para todas as coisas naturais e (na sua cabeça) verdadeiras.

Equipamento Adicional: Você tem uma bússola direcional.

Sugestões de Efeito Menor: Um inimigo que seja uma criatura natural foge em vez de continuar a enfrentar você.

Sugestões de Efeito Maior: Um inimigo que seja uma criatura natural se torna cautelosamente passivo.

Intromissões do Mestre em Vive nos Ermos: *Pessoas em cidades e povoados por vezes menosprezam aqueles que parecem (e cheiram) como se vivessem nas florestas, como se eles fossem ignorantes ou bárbaros.*

Margr, página 248

Grau 1: Vida Selvagem. Você é treinado em tarefas de escalada e nado. Facilitador.

Conhecimento Selvagem. Você é treinado em navegação nos ermos e na identificação de plantas e criaturas. Facilitador.

Grau 2: Viver da Terra. Após uma hora ou mais, você sempre poderá encontrar alimento e água potável nos ermos. Você pode encontrar até o suficiente para um pequeno grupo de pessoas, se necessário. Além disso, já que você é tão vigoroso e ganhou resistência com o tempo, a dificuldade para resistir aos efeitos de venenos naturais (como aqueles de plantas e de criaturas vivas) é diminuída em um passo. Você também é imune a doenças naturais. Facilitador.

Grau 3: Sentidos e Sensibilidades Animais. Você é treinado em ouvir e avistar coisas. Além disso, na maior parte do tempo o Mestre deve alertá-lo caso você esteja se dirigindo para uma emboscada ou armadilha que seja de nível menor que 3. Facilitador.

Explorador Selvagem. Enquanto estiver fazendo qualquer ação (incluindo lutar) nos ermos, você ignorará quaisquer penalidades devido a causas naturais como grama alta, mata fechada, terreno acidentado, clima e assim por diante. Facilitador.

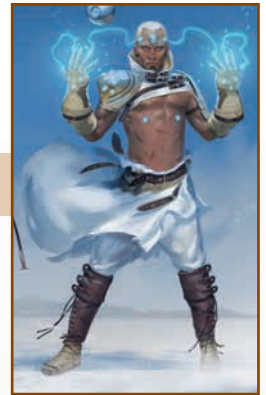
Grau 4: Presciência Selvagem (4 pontos de Intelecto). Seu vínculo com o mundo natural se estende a um grau que alguns chamariam de sobrenatural. Enquanto estiver nos ermos, você poderá estender os seus sentidos por até 1,6 quilômetros em qualquer direção e fazer uma pergunta muito simples e genérica ao Mestre sobre aquela área, tal como "Onde fica o campo margr?", ou "Meu amigo Deithan ainda está vivo?". Se a resposta que você procura não estiver na área, você não receberá informação alguma. Ação.

Grau 5: A Natureza Está do Seu Lado (5 pontos de Intelecto). Enquanto você estiver nos ermos, inimigos dentro do alcance curto são surpreendidos por rochas, emaranham-se em vinhas, são picados por insetos e perturbados ou confundidos por pequenos animais. A dificuldade de qualquer tarefa desempenhada por estes inimigos é aumentada em um passo. Esse efeito dura por dez minutos. Ação para iniciar.

Grau 6: Um Com a Natureza (6 pontos de Intelecto). Animais e plantas dentro do alcance longo não causarão dano a você ou àqueles a quem você indicar pelos próximos dez minutos. Ação.

Mestre Selvagem. Enquanto estiver nos ermos, sua Margem de Potência, Margem de Velocidade e Margem de Intelecto aumentam em 1. Quando você fizer um teste de recuperação nos ermos, você recuperará o dobro de pontos. Facilitador.

CAPÍTULO 7

EQUIPAMENTO

O Nono Mundo é uma dicotomia entre passado e futuro, entre o primitivo e o extremamente avançado, entre o limitado e o ilimitado. Em nenhum outro lugar essa dicotomia se torna mais evidente que nas ferramentas que os habitantes usam, nas roupas que vestem, nas armas que empunham e nas parafernalhas que transportam. Esta seção trata do dinheiro, dos materiais e dos apetrechos no Nono Mundo.

Embora alguns dos equipamentos e materiais descritos nesta seção sejam produtos de um passado distante, cifras, artefatos e esquisitices verdadeiros não estão listados aqui, trata-se deles na Parte 6: "A Numenera" (página 275).

DINHEIRO

Graças à mineração e à metalurgia dos mundos anteriores e suas habilidades de criar qualquer coisa que desejassem (ou, em todo caso, assim parece), nenhum metal é mais raro do que qualquer outro. As pessoas no Nono Mundo não têm noção de que ouro, prata, pedras preciosas ou até mesmo diamantes sejam valiosos devido a sua escassez. Tais materiais são valiosos com base apenas em sua beleza ou utilidade. Sociedades mais civilizadas usam moedas genéricas, a que geralmente se referem como *shins*.

As shins geralmente são de metal, mas podem ser feitas de vidro, plástico ou substâncias que não têm nome. Algumas são pedaços serrilhados de material interessante ou pequenos objetos parecidos com moedas (como botões altamente decorativos de uma máquina) e outras são devidamente cunhados e estampados, com inscrição e imagens. Nenhuma moeda cunhada que exista hoje em dia vem de um mundo anterior — nenhuma moeda das raças antigas sobreviveu, se é que, afinal, elas usaram tal dinheiro.

Algumas regiões do Nono Mundo só aceitam moedas que foram cunhadas naquele reino; outras aceitam todas as moedas, independente da origem. Esse costume varia de lugar para lugar e de sociedade para sociedade.

Devido às shins serem do Nono Mundo, elas raramente aparecem em lugares antigos. Ocasionalmente, exploradores de lugares antigos ou esquecidos encontram um punhado de itens — botões ou enfeites — que podem ser reaproveitados como shins.

MATERIAIS

A maioria dos objetos do Nono Mundo é feita de madeira, couro, tecido, pedra, vidro ou metal. Forjas e fornalhas podem produzir objetos de aço de alta qualidade, mas geralmente trabalham o ferro ou o bronze. Entretanto, plástico (chamado de "sintético"), pedra orgânica ou aço, cristal exótico e mesmo materiais mais estranhos não são desconhecidos. Itens feitos dessas substâncias são sobras dos mundos anteriores, portanto muitas pessoas estão familiarizadas com eles, embora muito poucas saibam como produzir mais. Ao contrário de ouro ou gemas, alguns desses materiais são de fato reconhecidos como raros, mas nenhum é valioso apenas por sua raridade. Nonomundianos são muito práticos para isso. Tais materiais incluem (mas não se limitam a):

Aço azul-celeste: Esse metal azulado não é aço e não pode ser da Terra de modo algum. Embora seja um pouco mais leve que o aço, é pelo menos 10 vezes mais duro e mais resistente.

Aço sintético: Similar ao sintético normal na aparência, essa substância de nome um pouco errado é mais dura e resistente que sintético, tornando-a mais forte, mas bem mais leve que o aço.

Seda adamantina: Esse tecido é cinco vezes mais forte que a seda normal e extremamente resistente a manchas e sujeira.

Espuma moldada: Essa substância tem a massa da espuma do sabão, mas foi moldada solidamente em outras formas tais como pratos, caixas ou outros objetos comuns. A maioria dos tipos de espuma moldada é frágil, mas alguns tipos são mais duráveis.

Metal maleável: Esse material conserva a força e a durabilidade do aço, mas é maleável o bastante para fazer bolsas, botas ou objetos similares. Às vezes, metal maleável é temporariamente moldado no formato de qualquer coisa pressionado contra ele, parecido com a espuma viscoelástica do século 21.

Pedra moldável: Como pedra entalhada em moldes precisos, pedra moldável tem a durabilidade do granito, mas na verdade é feita de cerâmica.

Pedra orgânica: Embora tenha a aparência e a força do granito (ou, por vezes, de outros minerais, como mármore ou quartzo), esse material é cultivado em vez de minerado. Algumas variedades de pedras orgânicas possuem metade do peso das pedras normais, mas outros tipos são tão pesados quanto — se não forem mais pesados.

Sintético: Esse é um nome do Nono Mundo para

Raridade de minérios não é um problema no Nono Mundo, assim, gemas e joias não são intrinsicamente valiosos. As pessoas ainda recompensam joia e objetos de arte bem feitos, mas "tesouros" reais vêm na forma de esquisitices ou artefatos dos mundos anteriores.

Enquanto alguns materiais podem ser facilmente encontrados em várias partes do Nono Mundo, outros são exclusivos de uma área específica:

Culat é uma madeira particularmente dura que é a favorita dos Horges do Castelo Sarrat (página 150).

Brilho dourado e silster são elementos decorativos colhidos de insetos na Cercania da Inclinação (página 179).

Pedrarrubra é uma pedra cor de tijolo minerada apenas na aldeia de Pedrarrubra (página 208).

Desconcertantemente, às vezes o aço sintético é chamado só de sintético quando o contexto torna óbvio que algo é muito forte, como em armadura de sintético.

Jogadores provavelmente não estão aptos a escolher armas ou armaduras indicadas como "especial" no capítulo de Equipamento para seus personagens iniciais. Mestres podem até desejar colocar um limite de preço de 5 shins em armas iniciais e 15 shins em armaduras iniciais. Se um jogador não escolher a arma ou armadura gratuita a que tem direito, essas são as quantias que deve receber como compensação. Jogadores sempre devem escolher armas e armaduras que possam usar.

qualquer um dos materiais similares aos vários plásticos comuns na Terra do século 21. Eles são duráveis, mas não são particularmente fortes.

Vidroforte: Embora esse material pareça, dê a impressão e seja trabalhado como vidro, tem a força do aço.

Os itens mais comuns do Nono Mundo são feitos de materiais convencionais, mas não é estranho encontrar alguns objetos feitos dessas substâncias mais exóticas. Por exemplo, no meio de uma prateleira de machados de aço e de ferro, um personagem pode encontrar um com a cabeça de aço sintético (provavelmente uma peça de aço sintético originalmente projetada para outro propósito e adaptada para uso como cabeça de machado). Geralmente, o custo de um item feito de materiais exóticos é o mesmo que o de um item normal desse tipo, mas se o material fizer uma grande diferença — como no caso de um escudo feito de vidroforte de modo que você possa segurá-lo à sua frente e ainda ver através dele — o vendedor pode cobrar até o dobro do preço normal.

CARGA

O peso dos objetos não é listado. De fato, seria inútil fazê-lo porque o peso de um objeto depende de quais materiais foram usados para criá-lo. Um machado de ferro e um machado de cerâmica têm pesos diferentes.

Não há necessidade de se manter o controle do quanto um personagem carrega. Se o Mestre determina que um personagem está carregando equipamento demais, ele deve ou (1) estabelecer uma dificuldade e pedir uma ação de Potência, ou (2) estabelecer um custo em Velocidade e Potência do peso a ser deduzido da Reserva apropriada.

O método 1 é útil quando um personagem quer carregar um único objeto pesado por um tempo limitado — por exemplo, mover uma pesada caixa de ferro para fora de uma ruína e colocá-la em uma carroça para transportar de volta à civilização. O método 2 funciona bem para uma carga a longo prazo, como quando um personagem carrega uma segunda mochila cheia de peças de máquinas e continua explorando.

Quando estabelecer um custo de Velocidade e Potência, o custo de Velocidade será uma penalidade imposta imediatamente e permanecerá até o personagem descarregar. Os pontos de Velocidade perdidos não serão recuperados ao descansar ou por outros meios — só quando a carga for removida. O custo de Potência é um custo contínuo, deduzido de hora em hora, e esses pontos são recuperados normalmente. O custo de Velocidade e o custo de Potência são sempre o mesmo: 1 ponto de cada, 2 pontos de cada ou 3 pontos de cada. Usar armadura tem um custo similar pelas mesmas razões.

LISTAS DE EQUIPAMENTOS E PREÇOS

Os itens apresentados neste capítulo são exemplos gerais, não não listas longas e cansativas. O equipamento no Nono Mundo é frequentemente muito semelhante ao encontrado em sociedades antigas ou medievais, mas pode ser muito mais avançado. Por exemplo, uma simples barraca ou um simples saco de dormir podem ser construídos com fibra sintética que os deixe totalmente resistentes à água, bem como mais leves e mais quentes que os de pano. Uma camisa de cota de malha poderia ser feita, no todo ou em parte, de elos vítreos que sejam mais duros e leves que aço.

É importante notar que algumas ferramentas e dispositivos do Nono Mundo nunca seriam encontrados em um cenário medieval pois são relíquias de um mundo anterior ou foram criados com o conhecimento recuperado de um mundo anterior. Exemplos desses tipos de objetos são canetas-tinteiro, roupas feitas de brim ou elastano, sabão líquido, embalagens de metal hermeticamente fechadas com tampas de rosca, guarda-chuvas, fita adesiva, linha de pesca de náilon, frascos de spray e mais uma centena de itens semelhantes. Eles também incluem os objetos listados em Equipamentos Especiais, bem como esquisitices aleatórias e cifras e artefatos ocasionais — embora encontrar quaisquer dos últimos para vender como um bem comum seja algo bastante raro.

Se estiver em dúvida, assuma que armas leves custam 1 shin, armas médias custam 3 e armas pesadas custam 5. Armaduras leves custam 3 shins, armaduras médias custam 5 e armaduras pesadas custam 15. A maioria dos outros objetos comuns custa 1, 2 ou 3 shins. Vendedores normalmente dão desconto para compras em quantidade.

ARMADURA

Personagens à espera do perigo frequentemente usam armadura. Mesmo a mais simples cobertura protetora ajuda contra pedras de funda e golpes de espada e armaduras mais sofisticadas ou pesadas protegem contra ameaças mais graves.

Você só pode usar um tipo de armadura por vez — você não pode usar camisa de cota de malha e armadura de escamas, por exemplo. No entanto, bônus de Armadura de diversas fontes combinadas proporcionam um valor total de armadura. Por exemplo, se você tiver implantes subcutâneos que concedam-lhe +1 em Armadura, um campo de força que ofereça outro +1 em Armadura e uma armadura de pele de besta que conceda +2 em Armadura, você terá um total de 4 pontos em Armadura.

ARMADURA

Leve (1 ponto em Armadura)	Preço
Couros e peles	2 shins
Gibão de couro	3 shins

Leve Especial (2 pontos em Armadura)	Preço
Micromalha	50 shins
Traje de tecido	40 shins

Média (2 pontos em Armadura)	Preço
Brigandina	5 shins
Camisa de cota de malha	6 shins
Pele de besta	5 shins

Média Especial (3 pontos em Armadura)	Preço
Colete de trama metálica	40 shins
Peitoral de sintético	50 shins

Pesada (3 pontos em Armadura)	Preço
Armadura de escamas	12 shins
Armadura de placas	15 shins

Usando Armadura

Qualquer um pode usar qualquer armadura, mas isso pode ser desgastante. Usar armadura custa-lhe pontos de Potência e reduz sua Reserva de Velocidade. Você pode descansar para recuperar esses pontos de Potência perdidos da maneira padrão, mesmo se ainda estiver usando armadura. A redução da Reserva de Velocidade permanece enquanto você usar a armadura, mas a Reserva retorna ao normal assim que você a remover.

Glaives e jacks têm habilidades que reduzem os custos e as penalidades de usar armadura.

Armadura	Custo da Potência por hora	Redução da Reserva de Velocidade enquanto estiver usando
Leve	1	2
Média	2	3
Pesada	3	5

ARMAS

Nem todos os personagens estão familiarizados com todas as armas. Glaives conhecem a maioria dos tipos, mas jacks preferem armas leves ou médias e nanos geralmente aderem a armas leves. Se você empunhar uma arma com a qual não tenha experiência, a dificuldade de atacar com essa arma será aumentada em um passo. (Veja a tabela na página 80 para mais detalhes sobre armas).

Armas leves infligem apenas 2 pontos de dano, mas reduzem a dificuldade do teste de ataque em um passo por serem rápidas e fáceis de usar. Armas leves são socos, chutes, facas, machadinhas, dardos e assim por diante. Armas que sejam particularmente pequenas são armas leves.

Armas médias infligem 4 pontos de dano. Armas médias incluem espadas de lâmina larga, machados de guerra, maças, bestas, lanças e assim por diante. A maioria das armas é média. Qualquer coisa que possa ser usada com uma mão (mesmo que geralmente seja usada com as duas mãos, como um bordão ou uma lança) é uma arma média.

Armas pesadas infligem 6 pontos de dano e você deve usar as duas mãos para atacar com elas. Armas pesadas são espadas enormes, martelos grandes, machados maciços, alabardas, bestas pesadas e assim por diante. Qualquer coisa que deva ser usada com as duas mãos é uma arma pesada.

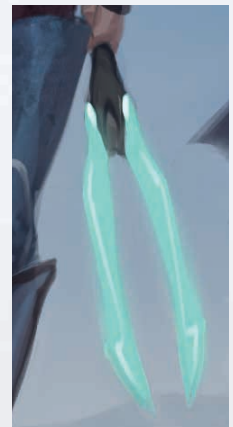
NOTAS ADICIONAIS

Buzzer: Essa arma portátil atira discos em miniatura com lâminas até o alcance curto. Armazena cinco discos em um pente e requer uma ação para recarregar. Pode ser usado como arma de tiro rápido.

Besta de Repetição: Essa arma de alcance longo é parecida com uma besta padrão, mas possui um pente que armazena cinco virotes, exigindo uma pequena manivela para avançar para o próximo virote. Ação para recarregar. Pode ser usada como arma de tiro rápido.

Disco cortante: Essa arma de alcance curto

Equipamentos Especiais, página 81
Esquisitice, página 314
Cifra, página 278
Artefato, página 298

Glaive, página 26
Jack, página 40
Nano, página 32

Berserkers, página 72
Jaekels, página 169

é exatamente o que parece: um anel com uma borda externa de lâmina afiada. A borda interna é frequentemente acolchoada para se segurar.

Gisco: Esse disco afiado de arremesso tem cerca do diâmetro de uma cabeça humana. Essa arma de alcance curto é usada com mais frequência pelos guerreiros de Milave.

Milave, página 163

O Além, página 174

Lâmina de Antebraço: Essa arma de metal é basicamente uma braçadeira com uma lâmina fixa nela. A preferida dos bersekers assim como dos Jaekels da Ilha Aras.

Verred: Essa arma se assemelha a uma espada com duas lâminas bifurcadas. Ela é pequena e útil tanto na defesa quanto em ofensiva.

Yulk: Essa arma se assemelha a uma garra de metal estendida fixada em uma empunhadura de 60 cm. Ele é usado principalmente por saqueadores e selvagens do Além.

ARMAS

Armas Leves (2 pontos de dano)	Preço	Notas
Adaga	1 shin	Pode ser arremessada até alcance curto
Adaga de soco	1 shin	
Atirador de dardo	8 shins	Alcance longo
12 dardos	3 shins	
Buzzer	25 shins	Veja Notas Adicionais (página 79)
Pente de buzzer com 5 discos	1 shin	
Chicote	2 shins	
Clava	1 shin	
Desarmado (soco, chute, etc.)		
Disco cortante	1 shin	Veja Notas Adicionais (página 79)
Faca	1 shin	Pode ser arremessada até alcance curto
Gisco	1 shin	Veja Notas Adicionais (página 80)
Lâmina de Antebraço	4 shins	Veja Notas Adicionais (página 80)
Rapieira	2 shins	
Zarabatana	1 shin	Alcance curto
12 dardos	3 shins	

Armas Médias (4 pontos de dano)	Preço	Notas
Arco	3 shins	Alcance longo
12 flechas	5 shins	
Arma de cabo longo	3 shins	Frequentemente usada com as duas mãos
Azagaia	2 shins	Alcance longo
Besta	5 shins	Alcance longo
12 virotes médios	5 shins	
Besta de repetição	10 shins	Veja Notas Adicionais (página 79)
12 virotes médios	5 shins	
Bordão	2 shins	Frequentemente usada com as duas mãos
Espada de lâmina larga	3 shins	
Lança	2 shins	Pode ser arremessada até alcance longo
Maça	2 shins	
Machado de Guerra	3 shins	
Mangual	3 shins	
Martelo	2 shins	
Verred	2 shins	Veja Notas Adicionais (página 80)
Yulk	2 shins	Veja Notas Adicionais (página 80)

Armas Pesadas (6 pontos de dano)	Preço	Notas
Besta pesada	7 shins	Alcance longo, ação para recarregar
12 virotes pesados	5 shins	
Lança-Espada	5 shins	
Machado grande	5 shins	
Marreta	4 shins	
Montante	5 shins	

OUTROS EQUIPAMENTOS

Itens de Aventura	Preço	Notas
Algibeira ou outro recipiente pequeno	1 shin	
Arpéu	3 shins	
Barraca	3 shins	Grande o suficiente para duas pessoas
Bolsa de ferramentas leves	10 shins	Veja Notas Adicionais (página 82)
Bolsa de ferramentas pesadas	12 shins	Veja Notas Adicionais (página 82)
Bússola	10 shins	
Corda (15 m)	2 shins	
Escudo	3 shins	Recurso para tarefas de defesa de Velocidade (diminui a dificuldade em um passo)
Gazuas	5 shins	
Instrumento musical	5–10 shins	
Kit de disfarce	12 shins	Veja Notas Adicionais (página 82)
Kit do explorador	20 shins	Veja Notas Adicionais (página 82)
Kit de primeiros socorros	10 shins	Veja Notas Adicionais (página 82)
Livro	5–20 shins	Veja Notas Adicionais (página 82)
Mochila	2 shins	
Palitos de fósforo (10)	1 shin	
Pé-de-cabra	2 shins	
Saco de dormir	2 shins	
Saco de juta	1 shin	
Tochas (2)	1 shin	

Comida e Itens Mundanos	Preço	Notas
Botas ou sapatos	1 shin	
Cerveja/vinho/outra bebida alcoólica (copo)	1 shin	
Cerveja/vinho/outra bebida alcoólica (garrafa)	3 shins	
Cigarros (12)	2 shins	
Rações para um dia	2 shins	
Refeição	1 shin	Refeição de alta qualidade: até 5 shins
Roupas	1 shin	Roupas muito refinadas: até 5 shins

EQUIPAMENTOS ESPECIAIS

Comum	Preço	Notas
Bolsa transparente de sintético (grande)	2 shin	
Bolsa transparente de sintético (pequena)	1 shins	
Bússola	10 shins	
Caneta-tinteiro	2 shins	
Globo luminoso, menor	5 shins	Veja Notas Adicionais (página 82)

Itens Especiais Raros	Preço	Notas
Binóculos/Telescópio	50 shins	
Disco de Choque	500 shins	Veja Notas Adicionais (página 82)
Globo luminoso, maior	30 shins	Veja Notas Adicionais (página 82)
Roupas de ecledda	15 shins	Feitas de tecido extremamente durável (como seda adamantina)
Tinta luminosa	10 shins	Brilha permanentemente no escuro

Itens Especiais Muito Raros	Preço	Notas
Chave fresada	20 shins	Veja Notas Adicionais (página 82)
Ferroada elétrica	750 shins	Veja Notas Adicionais (página 82)
Formigas da memória	10 shins	Veja Notas Adicionais (página 82)
Pano brilhoso	100 shins	Veja Notas Adicionais (página 82)
Pedra flutuante	20 shins	Veja Notas Adicionais (página 82)
Spray de carne	100 shins	Veja Notas Adicionais (página 82)
Spray de metal	50 shins	Veja Notas Adicionais (página 82)
Tranca do sussurro	20 shins	Veja Notas Adicionais (página 82)

OUTROS EQUIPAMENTOS

NOTAS ADICIONAIS

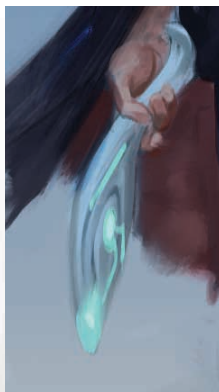
Bolsa de Ferramentas Leves: Contém pequenas pinças, alicates, chave de fenda, martelo pequeno, pé-de-cabra pequeno, gazuas, 3 metros de cordão, 90 centímetros de arame e diversos parafusos e pregos.

Bolsa de Ferramentas Pesadas: Contém martelo, seis cravos, pé-de-cabra, pinças grandes, cinzel e 3 metros de cabo metálico leve (mas forte).

Kit de Disfarce: Contém cosméticos, próteses faciais e alguns outros truques. Fornece um recurso para tarefas de disfarce, diminuindo a dificuldade em um passo quando você tenta se disfarçar de outra pessoa.

Kit do Explorador: Contém 15 metros de corda, rações para três dias, três cravos, martelo, agasalhos, roupas quentes, botas resistentes, três tochas e dois globos luminosos menores.

Kit de Primeiros Socorros: Contém bandagens, algumas ferramentas, unguentos e assim por diante. Fornece um recurso para tarefas de cura, diminuindo a dificuldade em um passo quando você tentar curar a si mesmo ou outra pessoa.

Livro: Fornece um recurso para qualquer teste realizado a respeito do assunto do livro, desde que o personagem tenha o livro em seu poder, possa lê-lo e dedicar uma meia hora à tarefa (ou o dobro do tempo normal, o que for maior).

EQUIPAMENTOS ESPECIAIS

Nenhum dos equipamentos especiais (página 81) é fabricado regularmente por artesãos do Nono Mundo. Muito provavelmente esses itens são recuperados de lugares antigos, mas são encontrados com frequência e em quantidades suficientes para que muitas comunidades coloquem-nos a venda. O Mestre é o árbitro final a respeito dos personagens poderem ou não obter esses itens, mas como uma regra geral, itens especiais comuns estão sempre disponíveis, itens especiais raros estão disponíveis 50% das vezes e itens especiais muito raros estão disponíveis 25% das vezes.

NOTAS ADICIONAIS

Chave Fresada: Uma chave fresada é um chumaço de massa de vidraceiro que pode ser inserido em uma fechadura comum. Ela toma a forma da chave daquela fechadura e, então, endurece permanentemente, tornando-se uma chave funcional.

Disco de Choque: Essa arma é um disco cortante com uma borda externa carregada que inflige 4 pontos adicionais de dano. Se errar, ela retornará infalivelmente à mão de quem a arremessou. Sua energia normalmente nunca se esgota.

Ferroada elétrica: Essa arma portátil atira um raio elétrico que inflige 3 pontos de dano no alcance imediato e 2 pontos de dano no alcance curto. Nunca se poderá fazer com que ela alcance mais longe que isso. Uma ferroada elétrica pode ser usada como arma de tiro rápido. Sua energia nunca se esgota.

Formigas da Memória: É uma pequena jarra com insetos minúsculos que correm por uma página de texto e, então, retornam à jarra. Ao serem despejados novamente e receber tinta, eles replicarão o texto uma vez e, então, morrerão.

Globo luminoso: Esse dispositivo ilumina tudo no alcance curto com uma luz suave. Ele pode pairar no lugar por conta própria ou pode ser acoplado a algo. O globo luminoso menor durará por uma hora quando ativado. O globo luminoso maior funciona continuamente.

Pano Brilhoso: Esse pano de sintético obedece aos pensamentos de qualquer um que tocá-lo. Ele tem a habilidade de, lentamente, mudar a forma e a cor (mas não a consistência). Uma mudança maior requer em torno de dez minutos. Uma veste feita de pano brilhoso pode ser transformada em qualquer outra veste, por exemplo, mas não pode ser feita para proteção.

Pedra Flutuante: Um pedaço de rocha, geralmente do tamanho de um tijolo, que age contra a atração da gravidade. A maioria das pessoas pensa nela como se tivesse um "peso negativo" em torno de -4,5 quilos. Assim, se anexada a qualquer coisa mais leve, a coisa flutuará.

Spray de carne: Esse pequeno frasco hermético de sintético borrifa uma gelatina pegajosa que cobre e sela feridas instantaneamente. Seu uso restaura 6 pontos da Reserva de Potência de um personagem.

Spray de metal: Similar ao spray de carne, mas em vez de restaurar a carne, repara fraturas, rasgos e buracos em qualquer objeto — mesmo um objeto flexível como tecido ou bolsa de couro. Ele tem a força do aço.

Tranca do sussurro: Ela é similar a um cadeado, feita de um poderoso aço sintético ou vidroforte, exceto que não tem buraco de fechadura. Ela abre com uma palavra secreta escolhida quando é trancada inicialmente. A palavra deve ser dita para a tranca em si.

PARTE 3:

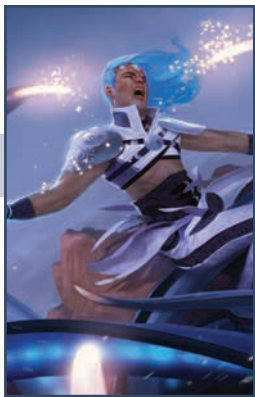
JOGANDO O JOGO

CAPÍTULO 8

REGRAS DO JOGO

Potência, página 20
Velocidade, página 20
Intelecto, página 20

Treinamento, página 25
Equipamento, página 77
Habilidades especiais, página 24

Verme do rochedo, página 266

Numenera é jogado na imaginação conjunta de todos os jogadores, incluindo o Mestre. O Mestre define a cena, os jogadores declaram o que seus personagens tentam fazer e o Mestre determina o que acontece em seguida. As regras e os dados ajudam o jogo a se desenvolver sem problemas, mas são as pessoas, não as regras ou os dados, que conduzem a ação e determinam a história — e a diversão. Se uma regra fica no caminho ou prejudica o jogo, os jogadores e o Mestre devem trabalhar juntos para mudar isso.

É assim que você joga Numenera:

1. O jogador diz ao Mestre o que quer fazer. Isso é uma *ação do personagem*.
2. O Mestre determina se essa ação é de rotina (e, portanto, ocorre sem precisar de um teste) ou se há uma chance de falha.
3. Se houver uma chance de falha, o Mestre determina qual estatística a tarefa usa (Potência, Velocidade ou Intelecto) e a *dificuldade* da tarefa — o quão difícil ela será em uma escala de 1 (realmente fácil) a 10 (basicamente impossível).
4. O jogador e o Mestre determinam se algo em seu personagem — como treinamento, equipamento, habilidades especiais ou ações variadas — pode modificar a dificuldade para cima ou para baixo em um ou mais passos. Se essas *modificações* reduzirem a dificuldade para menos de 1, a ação é de rotina (e, portanto, ocorre sem que teste algum seja necessário).
5. Se a ação não for de rotina, o Mestre usa a sua dificuldade para determinar o *número-alvo* — o quão alto é o número que o jogador deve obter no dado para ter sucesso na ação (veja a Tabela de Dificuldade de Tarefa, página 87). O Mestre não tem que dizer qual é o *número-alvo* ao jogador, mas pode dar uma dica, especialmente se for razoável que o personagem saiba se a ação é fácil, mediana, difícil ou impossível.
6. O jogador lança um d20. Se ele obtiver um valor igual ou maior ao número-alvo, seu personagem tem sucesso.

E é isso. É assim que se faz qualquer coisa, seja identificar um dispositivo estranho, acalmar um bêbado furioso, escalar um penhasco traiçoeiro ou lutar contra um verme do rochedo selvagem. Mesmo que tenha ignorado todas as outras regras, você ainda pode jogar Numenera apenas com essas informações.

As características-chave aqui são: ações dos personagens, determinar a dificuldade da tarefa e determinar os modificadores.

FAZENDO UMA AÇÃO

Cada personagem tem um turno em cada rodada. No turno de um personagem, ele pode fazer uma coisa: uma ação. Todas as ações caem em uma das três categorias: Potência, Velocidade ou Intelecto (assim como as três estatísticas). Muitas ações requerem testes de dados — lançar um d20.

Toda ação executa uma tarefa e cada tarefa possui uma dificuldade que determina qual número um personagem deve alcançar ou superar com um teste de dado para obter sucesso. A maioria das tarefas tem dificuldade igual a 0, o que significa que o personagem obtém sucesso automaticamente. Por exemplo, atravessar uma sala, abrir uma porta e jogar uma pedra em um balde próximo são ações, mas nenhuma delas requer um teste. Ações que normalmente sejam difíceis ou que se tornem difíceis devido à situação (como atirar contra um alvo em uma nevasca) têm uma dificuldade mais alta. Essas ações normalmente requerem um teste.

Algumas ações requerem um uso mínimo de pontos de Potência, Velocidade ou Intelecto. Se um personagem não puder usar a quantidade mínima de pontos necessária para completar a tarefa, ele automaticamente falhará na tarefa.

DETERMINANDO ESTATÍSTICA DA TAREFA

Toda tarefa está associada a uma das três estatísticas de um personagem: Potência, Velocidade ou Intelecto. Atividades físicas que exijam força, energia ou resistência estão associadas à Potência. Atividades físicas que exijam agilidade, flexibilidade ou reflexos rápidos se associam à Velocidade. Atividades mentais que exijam força de vontade, memória ou poder mental se associam ao Intelecto. Isso significa que se pode generalizar tarefas em três categorias: tarefas de Potência, tarefas de Velocidade e tarefas de Intelecto. Você também pode generalizar os testes em três categorias: testes de Potência, testes de Velocidade e testes de Intelecto.

CONCEITOS-CHAVE

AÇÃO: Qualquer coisa que o personagem faça e seja significativa — socar um inimigo, saltar por cima de um abismo, ativar um dispositivo, usar um poder especial e assim por diante. Cada personagem pode realizar uma ação em uma rodada.

DIFICULDADE: Uma medida do quão fácil é realizar uma tarefa. A dificuldade é classificada em uma escala de 1 (mais baixa) a 10 (mais alta). Alterar a dificuldade para tornar uma tarefa mais difícil é chamado de aumentar a dificuldade. Alterá-la para tornar uma tarefa mais fácil é chamado de reduzir ou diminuir a dificuldade. Todas as mudanças na dificuldade são medidas em passos. A dificuldade com frequência equivale diretamente ao nível, por isso, abrir uma porta trancada de nível 3 provavelmente tem uma dificuldade igual a 3.

ESFORÇO: Usar pontos de uma Reserva de estatística para reduzir a dificuldade de uma tarefa. Um PJ decide se emprega Esforço em seu turno antes do teste ser feito ou não. PNJs nunca empregam Esforço.

ESTATÍSTICA: Uma das três características definidoras para PJs: Potência, Velocidade ou Intelecto. Cada estatística tem dois valores: Reserva e Margem. Sua Reserva representa a sua habilidade natural e inata e sua Margem representa o saber usar o que você tiver. Cada Reserva de estatística pode aumentar ou diminuir durante o curso do jogo — por exemplo, você pode perder pontos de sua Reserva de Potência quando golpeado por um oponente, usar pontos da sua Reserva de Intelecto para ativar uma habilidade especial ou descansar para recuperar pontos em sua Reserva de Velocidade após um longo dia de marcha. Qualquer coisa que prejudique uma estatística, restaure-a ou a aumente ou penalize afeta a Reserva da estatística.

NÍVEL: Um modo de mensurar a força, a dificuldade, o poder ou o desafio de algo no jogo. Tudo no jogo tem um nível. PNJs e objetos têm níveis que determinam a dificuldade de qualquer tarefa associada a eles. Por exemplo, o nível de um oponente determina o quão difícil é atingi-lo ou evitá-lo em combate. O nível de uma porta indica o quão difícil é derrubá-la. O nível de uma fechadura determina o quão difícil é abri-la. Os níveis são classificados em uma escala de 1 (mais baixo) a 10 (mais alto). Os graus de PJ se parecem um pouco com níveis, mas vão somente de 1 a 6 e mecanicamente funcionam de maneira bem diferente — por exemplo, o grau de um PJ não determina a dificuldade de uma tarefa.

PERSONAGEM: Qualquer criatura no jogo capaz de agir, seja ela um personagem de jogador (PJ) controlado por um jogador, seja um personagem não jogável (PNJ) controlado pelo Mestre. Em Numenera, até mesmo criaturas bizarras, máquinas sencientes e seres de energia vivas podem ser "personagens".

RODADA: Um período de tempo que dura aproximadamente entre cinco e dez segundos. Existem cerca de dez rodadas em um minuto. Quando for realmente importante monitorar o tempo com precisão, use rodadas. Basicamente, é o espaço de tempo para se fazer uma ação no jogo, mas uma vez que todos agem mais ou menos simultaneamente, todos os personagens conseguem fazer uma ação a cada rodada.

TAREFA: Qualquer ação que um PJ tente realizar. O Mestre determina a dificuldade da tarefa. Em geral, uma tarefa é algo que você faz e uma ação é você realizando esta tarefa, mas na maioria dos casos elas significam a mesma coisa.

TESTE: Um teste com o d20 feito por um PJ para determinar se uma ação obtém sucesso. Embora ocasionalmente o jogo faça uso de outros dados, quando o texto se referir simplesmente a "um teste", sempre significará um teste com o d20.

TURNO: A parte da rodada em que uma criatura realiza suas ações. Por exemplo, se um nano e um jack estão enfrentando um abhumano, a cada rodada o nano faz uma ação em seu turno, o jack faz uma ação em seu turno e o abhumano faz uma ação em seu turno. Algumas habilidades ou efeitos duram somente enquanto uma criatura assume seu turno ou terminam quando uma criatura começar seu próximo turno.

Reserva, página 20
Margem, página 20

Nano, página 32
Jack, página 40
Abhumano, página 13

Esforço, página 21

A categoria da tarefa ou teste determina que tipo de Esforço você pode empregar no teste e pode determinar como as outras habilidades de um personagem podem afetar o teste. Por exemplo, um nano pode ter uma habilidade que o torne melhor nos testes de Intelecto e um jack pode ter uma habilidade que o torne melhor em testes de Velocidade.

DETERMINANDO A DIFICULDADE DA TAREFA

Parte 7: Conduzindo o Jogo, página 319, oferece muito mais orientação para estabelecer dificuldade.

A coisa mais frequente — e provavelmente a mais importante — que um Mestre faz durante o jogo é estabelecer uma dificuldade de tarefa. Para facilitar o trabalho, use a tabela de Dificuldade de Tarefa, que associa uma escala de dificuldade com um nome descritivo, um número-alvo e um guia geral sobre a dificuldade.

Toda dificuldade de 1 a 10 tem um número-alvo associado a ela. O número-alvo é fácil de lembrar: é sempre o triplo da dificuldade. O número-alvo é o número mínimo que um jogador precisa conseguir em um d20 para obter sucesso na tarefa. Mover-se para cima ou para baixo na tabela é chamado de aumentar ou diminuir a dificuldade, o que é medido em passos. Por exemplo, reduzir uma tarefa de dificuldade 5 para uma tarefa de dificuldade 4 é "reduzir a dificuldade em um passo".

Intromissão do Mestre, página 88

Muitos dos modificadores afetam a dificuldade em vez do teste do jogador. Isso tem duas consequências:

1. Números-alvo baixos, como 3 ou 6, que seriam entediantes na maioria dos jogos que usam um d20, não são entediantes em Numenera. Por exemplo, se precisar obter um 6 ou mais, você ainda tem 25% de chance de falha.

2. Os níveis superiores de dificuldade (7, 8, 9 e 10) são quase impossíveis porque os números-alvo são iguais ou superiores a 21, o que você não consegue obter em um d20. Entretanto, é comum para PJs ter habilidades ou equipamentos que reduzam a dificuldade de uma tarefa e, assim, diminuam o número-alvo para algo que eles consigam obter em um d20.

A coisa importante a lembrar é que uma perícia pode reduzir a dificuldade em não mais que dois passos, e recursos podem diminuir a dificuldade em não mais que dois passos, independente da situação. Assim, dificuldade de tarefa alguma será reduzida em mais de quatro passos, nunca, sem o uso de Esforço.

O grau de um personagem não determina o nível de uma tarefa. As coisas não ficam mais difíceis só porque o grau de um personagem aumenta — o mundo não se torna instantaneamente um lugar mais difícil. Personagens de quarto grau não lidam apenas com criaturas de nível 4 ou tarefas de dificuldade 4 (embora um personagem de quarto grau provavelmente tenha melhor chance de ter sucesso do que um personagem de primeiro grau). Só porque algo é de nível 4 não necessariamente significa que ele se destine apenas para personagens de quarto grau. Da mesma forma, dependendo da situação, um personagem de quinto grau poderia considerar uma tarefa de dificuldade 2 tão desafiadora quanto um personagem de segundo grau. Portanto, quando estabelecer a dificuldade de uma tarefa, o Mestre deverá avaliar a tarefa por seus próprios méritos, não tomando por base o poder dos personagens.

MODIFICANDO A DIFICULDADE

Uma vez que o Mestre estabeleça a dificuldade para uma tarefa, o jogador pode tentar modificá-la para seu personagem. Qualquer modificação desse tipo se aplica apenas a essa tentativa em particular. Em outras palavras, religar uma fechadura de porta eletrônica normalmente pode ter uma dificuldade 6, mas uma vez que o personagem que esteja fazendo o trabalho seja perito em tais tarefas, tenha as ferramentas certas e outro personagem ajudando, a dificuldade nesse caso pode ser muito menor. É por isso que é importante para o Mestre estabelecer a dificuldade de uma tarefa sem levar o personagem em consideração. O personagem entra nesta etapa.

Ao usar perícias e recursos, trabalhar junto e — talvez o mais importante — empregar Esforço, um personagem pode diminuir a dificuldade de uma tarefa em múltiplos passos para torná-la mais fácil. Em vez de adicionar bônus ao teste do jogador, reduzir a dificuldade diminui o número-alvo que ele precisa alcançar. Se ele puder reduzir a dificuldade de uma tarefa para 0, nenhum teste será necessário; o sucesso é automático. (Uma exceção é se o Mestre decidir usar uma intromissão do Mestre na tarefa, neste caso o jogador terá de fazer um teste com a dificuldade original.)

Existem três modos básicos pelos quais um personagem pode diminuir a dificuldade de uma tarefa. Cada um deles diminui a dificuldade em pelo menos um passo — nunca em quantidades menores.

PERÍCIAS: Personagens podem ser peritos na realização de uma tarefa específica. Uma perícia pode variar de personagem para personagem. Por exemplo, um personagem pode ser perito em mentir, outro pode ser perito em trapaça e um terceiro pode ser perito em todas as interações interpessoais. O primeiro nível de ser perito é chamado de *treinado*, e isso diminui a dificuldade da tarefa em um passo. Mais raramente, um personagem pode ser um perito incrível ao realizar uma tarefa. Isso se chama ser *especializado* e diminui a dificuldade de uma tarefa em dois passos em vez de um. Perícias nunca podem diminuir a dificuldade de uma tarefa mais que dois passos; ser treinado e especializado em uma perícia diminui a dificuldade em apenas dois passos, não em três.

RECURSOS: Um recurso é qualquer coisa que ajude um personagem em uma tarefa, tal como ter um pé-de-cabra realmente bom quando tentar abrir uma porta à força ou estar em uma tempestade ao tentar apagar um incêndio. Recursos apropriados variam de uma tarefa para outra. A sovela perfeita pode ajudar quando estiver trabalhando com madeira, mas não tornaria uma apresentação de dança muito melhor. Um recurso geralmente reduz a dificuldade de uma tarefa em um passo.

ESFORÇO: Um jogador pode empregar Esforço para diminuir a dificuldade de uma tarefa. Para fazer isso, o jogador usa pontos da Reserva de estatística mais apropriada para a tarefa. Por exemplo, empregar Esforço para empurrar uma rocha pesada de um penhasco requer que um jogador use pontos da Reserva de Potência de seu personagem; empregar Esforço para ativar uma interface de máquina incomum requer que ele use pontos da Reserva de

DIFICULDADE DE TAREFA

DIFICULDADE DA TAREFA	DESCRIÇÃO	Nº ALVO	ORIENTAÇÃO
0	Rotina	0	Qualquer um pode fazer isso basicamente o tempo todo.
1	Simples	3	A maioria das pessoas pode fazer isso na maioria das vezes.
2	Padrão	6	Tarefa típica que requer foco, mas a maioria das pessoas geralmente pode fazer isso.
3	Exigente	9	Requer atenção total; a maioria das pessoas tem 50% de chance de ter sucesso.
4	Difícil	12	Pessoas treinadas têm 50% de chance de ter sucesso.
5	Desafiador	15	Mesmo pessoas treinadas falham frequentemente.
6	Intimidador	18	Pessoas normais quase nunca têm sucesso.
7	Formidável	21	Impossível sem perícias ou grande esforço.
8	Heroico	24	Uma tarefa digna de histórias contadas por anos depois.
9	Imortal	27	Uma tarefa digna de lendas que durariam vidas inteiras.
10	Impossível	30	Uma tarefa que humanos normais não considerariam (mas que não quebre as leis da física).

Intelecto de seu personagem. Para cada nível de Esforço usado em uma tarefa, a dificuldade da tarefa diminui em um passo. Empregar um nível de Esforço custa 3 pontos de uma Reserva de estatística e 2 pontos adicionais para cada nível além desse (logo, custa 5 pontos por dois níveis de Esforço, 7 pontos por três níveis de Esforço e assim por diante). Um personagem deve usar pontos da mesma Reserva de estatística que o tipo da tarefa ou teste — pontos de Potência para uma tarefa de Potência, pontos de Velocidade para um teste de Velocidade ou pontos de Intelecto para um teste de Intelecto. Cada personagem tem um nível máximo de Esforço que pode empregar em uma única tarefa.

LANÇANDO O DADO

Para determinar o sucesso ou a falha, um jogador lança um dado (sempre um d20). Se ele obtiver o número-alvo ou maior, ele tem um sucesso. Na maioria das vezes, esse é o fim — nada mais precisa ser feito. Ocasionalmente, um personagem pode aplicar um pequeno modificador ao teste. Se tiver um bônus de +2 quanto estiver tentando ações específicas, adicione 2 ao número obtido. Entretanto, o teste original às vezes importa (veja Testes Especiais, página 88).

Se um personagem aplicar um modificador ao seu teste com o dado, será possível alcançar um resultado de 21 ou maior; neste caso, ele pode tentar uma tarefa com um número-alvo acima de 20. Mas se não houver possibilidade de sucesso — se nem mesmo obter um 20 natural (significando o d20 mostrar este número) for o suficiente para realizar a tarefa — então nenhum teste será feito. Caso contrário, os personagens teriam chance de obter sucesso em tudo, até mesmo em tarefas impossíveis ou ridículas, tais como escalar raios lunares, arremessar elefantes ou acertar um alvo do outro lado de uma montanha com uma flecha.

Se os modificadores de um personagem chegarem a +3, em vez disso trate-os como um recurso. Em outras palavras, em vez de adicionar um bônus de +3 ao teste, reduza a dificuldade em um passo. Por exemplo, se um glaive tiver um bônus de +1 nos testes de ataque devido a um efeito menor, um bônus de +1 nos testes de ataque devido a uma qualidade de arma especial e +1 de bônus nos testes de ataque devido a uma habilidade especial, ele não adicionará 3 ao seu teste de ataque — em vez disso, reduza a dificuldade do ataque em um passo. Portanto, se ele atacasse um inimigo de nível 3, ele normalmente testaria contra uma dificuldade 3 e tentaria alcançar o número-alvo 9, mas graças ao seu recurso, ele testará contra uma dificuldade 2 e tentará alcançar o número-alvo 6. Essa distinção é importante quando junta-se perícias e recursos para diminuir a dificuldade de uma ação, especialmente porque reduzir a dificuldade para 0 ou menos significa que nenhum teste será necessário.

17

18

O JOGADOR SEMPRE FAZ OS TESTES

Em Numenera, os jogadores sempre conduzem a ação. Isso significa que eles fazem todos os testes com dado. Se um PJ pular para fora de um veículo em movimento, o jogador fará um teste para ver se ele conseguiu. Se um PJ procurar por um painel escondido, o jogador fará um teste para determinar se o encontrou. Se um deslizamento de terra cair sobre um PJ, o jogador fará um teste para tentar sair do caminho. Se um PJ e um PNJ competirem no braço de ferro, o jogador faz o teste e o nível do PNJ determinará o número-alvo. Se um PJ ataca um inimigo, o jogador faz o teste para ver se acertou. Se um inimigo atacar o PJ, o jogador fará o teste para ver se conseguiu se esquivar da pancada.

Conforme mostrado pelos dois últimos exemplos, o PJ fará o teste tanto ao atacar quanto ao se defender. Assim, algo que melhore as defesas pode ajudar ou atrapalhar seus testes. Por exemplo, se um PJ usar uma parede baixa para se ter cobertura contra ataques, a parede diminuirá a dificuldade dos testes de defesa do jogador. Se um inimigo usar a parede para ter cobertura contra ataques do PJ, ela aumenta a dificuldade dos testes de ataque do jogador.

TESTES ESPECIAIS

Se um personagem obtiver um 1, 17, 18, 19 ou 20 natural (ou seja, o d20 mostra esse número) em um teste, regras especiais entrarão em jogo. Elas são explicadas com mais detalhes nas seções seguintes.

1: Intromissão. O Mestre faz uma intromissão livre (veja abaixo) e não concede pontos de experiência (XP) por isso.

17: Bônus de Dano. Se o teste foi para um ataque, causa 1 ponto adicional de dano.

18: Bônus de Dano. Se for um teste de ataque, causará 2 pontos adicionais de dano.

19: Efeito Menor. Se for um teste de ataque, causará 3 pontos adicionais de dano. Se o teste for para algo diferente de um ataque, o PJ recebe um efeito menor em adição aos resultados normais da tarefa.

20: Efeito Maior. Se for um teste de ataque, causará 4 pontos adicionais de dano. Se for um teste para algo diferente de um ataque, o PJ receberá um efeito maior em adição aos resultados normais da tarefa. Se o PJ usar pontos de uma Reserva de estatística em uma ação, o custo de pontos para a ação cairá para 0, o que significa que o personagem recuperará esses pontos como se jamais os tivesse usado.

Para detalhes completos sobre a intromissão do Mestre e como usá-la para o melhor efeito no jogo, veja página 108.

INTROMISSÃO DO MESTRE

A intromissão do Mestre é explicada em outro lugar, mas essencialmente significa que algo ocorre para complicar a vida do personagem. O personagem não necessariamente se atrapalhou ou fez algo errado (embora talvez tenha feito). Poderia ser apenas o aparecimento de uma dificuldade inesperada para a tarefa ou algo não relacionado que afeta a situação atual.

Para a intromissão do Mestre em um teste defensivo, um resultado de 1 poderia significar apenas que o PJ sofreria 2 pontos adicionais de dano do ataque, indicando que o oponente teve um golpe de sorte.

EFEITO MENOR

Um efeito menor acontece quando um jogador obtém um 19 natural em um teste. Na maioria das vezes, um efeito menor é levemente benéfico para o PJ, mas não em excesso. Um alpinista sobe a encosta íngreme um pouco mais rápido. Uma máquina consertada funciona um pouco melhor. Um personagem que pula dentro de um buraco cai em pé. Tanto o Mestre quanto os jogadores podem aparecer com um possível efeito menor que se encaixe na situação, mas ambos devem concordar sobre o que deve ser.

Não gaste muito tempo pensando em um efeito menor se nada apropriado surgir. Às vezes, em casos em que apenas sucesso ou falha importam, está tudo bem não se ter um efeito menor. Mantenha o jogo em movimento em um ritmo excitante.

Em combate, o efeito menor mais fácil e mais simples é causar 3 pontos adicionais de dano com um ataque. A seguir estão outros efeitos menores comuns para combate:

Acertar uma parte específica do corpo: O atacante acerta um ponto específico no corpo do defensor. O Mestre decide qual efeito especial, se for o caso, surgirá como resultado. Por exemplo, acertar o tentáculo de uma criatura que esteja enrolado em um aliado pode tornar a fuga do aliado mais fácil. Acertar um inimigo no olho pode cegá-lo por uma rodada. Acertar uma criatura em seu único ponto vulnerável pode ignorar sua Armadura.

Empurrão: O inimigo é empurrado ou forçado a recuar alguns centímetros. Na maioria das vezes, isso não importa muito, mas se a luta ocorrer em um parapeito ou perto de um poço de lava, o efeito poderá ser significativo.

Ultrapassar: O personagem pode se mover a uma distância curta (veja Distância, próxima página) no final do ataque. Esse efeito é útil para passar por um inimigo que guarda uma porta, por exemplo.

Distrair: Por uma rodada, a dificuldade de todas as tarefas que o inimigo tentar será modificada em um passo em seu detrimento.

Geralmente, o Mestre apenas deixa que o efeito menor ocorra. Por exemplo, obter um 19 contra um inimigo relativamente fraco significa que ele será empurrado do penhasco. O efeito torna a rodada mais excitante, mas a derrota de uma criatura menor não tem impacto significativo na história. Outras vezes, o Mestre pode decidir que um teste adicional é necessário para alcançar o efeito — o teste especial apenas dará ao PJ uma *oportunidade* para causar um efeito menor. Isso acontecerá principalmente quando o efeito desejado for muito improvável, tal como empurrar um autômato de batalha de 50 toneladas de um penhasco. Se o jogador quiser apenas causar 3 pontos adicionais de dano como efeito menor, não será necessário nenhum teste extra.

EFEITO MAIOR

Um efeito maior acontece quando um jogador obtém um 20 natural em um teste. Na maioria das vezes, um efeito maior é muito benéfico ao personagem. Um alpinista sobe a encosta íngreme na metade do tempo. Um saltador pousa com tamanha desenvoltura que aqueles próximos ficam impressionados e possivelmente intimidados. Um defensor faz um ataque livre contra seu inimigo.

Tanto o Mestre quanto os jogadores podem aparecer com um possível efeito maior que se encaixe na situação, mas ambos devem concordar sobre o que ele deve ser. Assim como com os efeitos menores, não gaste muito tempo angustiado com os detalhes de um efeito maior. Nos casos em que apenas o sucesso ou a falha importam, um efeito maior pode oferecer ao personagem um recurso de uso único (uma modificação de um passo) para usar da próxima vez que tentar uma ação similar. Quando mais nada parecer apropriado, o Mestre poderá simplesmente conceder uma ação adicional ao PJ em seu turno nesta mesma rodada.

Em combate, o efeito maior mais fácil e mais simples é causar 4 pontos adicionais de dano com um ataque. A seguir estão outros efeitos maiores comuns para combate:

Derrubar: O inimigo é derrubado (veja Posição, página 95). Ele pode se levantar em seu turno se desejar.

Desarmar: O inimigo deixa cair um objeto que estava segurando.

Atordoar: O inimigo perde sua próxima ação.

Enfraquecer: Pelo resto do combate, a dificuldade de todas as tarefas que o inimigo tentar é modificada em um passo em seu detrimento.

Tal como com os efeitos menores, o Mestre geralmente apenas deixa que o efeito maior desejado ocorra, mas às vezes ele pode exigir um teste extra se o efeito maior for incomum ou improvável.

REPETINDO UMA TAREFA APÓS FALHAR

Se um personagem falhar em uma tarefa (seja escalando uma parede, abrindo uma fechadura, tentando compreender um dispositivo misterioso ou qualquer outra coisa), poderá tentá-la novamente, mas deverá empregar ao menos um nível de Esforço enquanto tentar repetir esta tarefa. Uma nova tentativa é uma nova ação, não parte da mesma ação que falhou, e leva o mesmo tempo que a primeira tentativa levou.

Às vezes, o Mestre pode decidir que tentar novamente seja impossível. Talvez um personagem tenha uma única chance de convencer o líder de um grupo de bandidos a não atacar, e depois disso, eles não vão ficar apenas na conversa.

Essas regras não se aplicam a coisas como atacar um inimigo em combate porque o combate está sempre mudando e fluindo. Cada situação da rodada é nova, não uma repetição da situação anterior, portanto um ataque perdido não pode ser repetido.

CUSTO INICIAL

O Mestre pode atribuir um custo em pontos para que apenas se tente executar uma tarefa. Chamado de *custo inicial*, simplesmente é uma indicação de que a tarefa é particularmente desgastante. Por exemplo, digamos que um personagem queira tentar uma ação de Potência para abrir uma porta pesada de ferro que esteja fechada e parcialmente enferrujada. O Mestre diz que forçar a porta a abrir é uma tarefa de dificuldade 5 e que há um custo inicial de 3 pontos de Potência simplesmente para tentar. Esse custo inicial é em adição a quaisquer pontos que o personagem escolherá usar no teste (como quando emprega Esforço) e o custo inicial em pontos não afeta a dificuldade da tarefa. Em outras palavras, o personagem deve usar 3 pontos de Potência para tentar a tarefa independente de qualquer coisa, mas isso não o ajuda a abrir a porta. Se quiser empregar Esforço para diminuir a dificuldade, ele terá que usar mais pontos da sua Reserva de Potência.

A Margem ajuda com o custo inicial de uma tarefa, bem como com qualquer uso de uma Reserva do personagem. No exemplo anterior, se o personagem tivesse uma Margem de Potência de 2, teria que usar apenas 1 ponto (3 pontos menos 2 da sua Margem de Potência) para o custo inicial ao tentar a tarefa. Se também empregasse um nível de Esforço para abrir a porta, ele não poderia usar sua Margem novamente — a Margem se aplica somente uma vez por ação — portanto, usar o Esforço custaria os 3 pontos completos. Assim, ele teria que usar um total de 4 pontos (1 para o custo inicial mais 3 para o Esforço) da sua Reserva de Potência.

A justificativa da regra opcional do custo inicial é que, mesmo em Numenera, onde coisas como Esforço podem ajudar um personagem a obter sucesso em uma ação, a lógica ainda sugere que algumas ações são muito difíceis e desgastantes, mais para alguns PJs em particular do que para outros.

As palavras "imediata" e "próxima" podem ser usadas indistintamente para falar sobre distância. Se uma criatura ou objeto estiver ao alcance do braço do personagem, isso pode ser considerado tanto imediata quanto próxima.

DISTÂNCIA

A distância é simplificada em três categorias básicas: imediata, curta e longa.

Distância *imediata* de um personagem é o que está na área adjacente ou a apenas alguns passos; se um personagem estiver em uma sala pequena, tudo que há na sala está dentro da distância imediata. A distância imediata é de, no máximo, 3 metros.

Distância *curta* é qualquer coisa maior que a distância imediata, mas menor que, aproximadamente, 15 metros. Distância *longa* é qualquer coisa maior que a distância curta, mas menor que, aproximadamente, 30 metros. Além desse alcance, as distâncias são sempre especificadas – 150 metros, 1,6 km e assim por diante.

Todas as armas e habilidades especiais usam esses termos para alcances. Por exemplo, todas as armas brancas têm alcance imediato — são armas de combate corpo a corpo e você pode usá-las para atacar qualquer um que esteja a distância imediata. Uma faca de arremesso (e a maioria das outras armas de arremesso) tem alcance curto. A habilidade Massacre de um nano também tem alcance curto. Um arco tem alcance longo.

Massacre, página 35

Um personagem pode se movimentar por uma distância imediata como parte de outra ação. Em outras palavras, ele pode dar alguns passos até o painel de controle e ativar um interruptor. Ele pode fazer uma investida por uma sala pequena para atacar um inimigo. Ele pode abrir uma porta e entrar por ela.

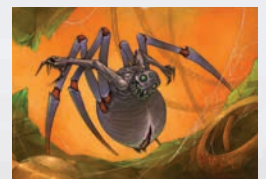
Um personagem pode se mover por uma distância curta como sua ação completa para um turno. Ele também pode se mover por uma distância longa como sua ação completa, mas talvez o jogador tenha de fazer um teste para ver se o personagem escorrega, dá um passo em falso ou tropeça como resultado de se mover para longe tão rápido.

Mestres e jogadores não precisam determinar distâncias exatas. Por exemplo, se os PJs estão lutando contra um grupo de culovas, qualquer personagem provavelmente pode atacar qualquer culova na batalha generalizada — todos estão dentro do alcance imediato. Entretanto, se um culova ficar para trás para arremessar azagaias, um personagem poderá ter que usar sua ação completa para se mover a distância curta necessária para atacar este inimigo. Não importa se o culova estiver a 6 m ou 12 m de distância — é simplesmente considerado como distância curta. Importa se ele estiver a mais de 15 m de distância porque esta distância necessitaria de um movimento longo.

Culova, página 237

CONTAGEM DO TEMPO

Geralmente, conte o tempo do mesmo modo que você contaria normalmente usando minutos, horas, dias e semanas. Devido a uma mudança lenta, mas constante, na rotação da Terra ao longo dos últimos

bilhões de anos, os dias no Nono Mundo têm 28 horas de duração (embora o período de rotação da Terra em torno do sol ainda seja mais ou menos o mesmo, os anos no Nono Mundo têm apenas 312 dias). Assim, se os personagens caminharem pela terra por 24 km, passaram-se cerca de oito horas, mesmo que a jornada possa ser descrita em apenas alguns segundos na mesa de jogo. A precisão na contagem do tempo raramente é importante. Na maioria das vezes, dizer coisas como "Isso leva em torno de uma hora" funciona bem.

Abhumano, página 13

É totalmente apropriado o uso de medidas de tempo como "minutos", "dias", "semanas", "meses" e "estações". Apenas lembre-se de que essas coisas têm significados ligeiramente diferentes para as pessoas do Nono Mundo do que têm para nós.

Isso é verdade mesmo quando uma habilidade especial tem uma duração específica. Em um encontro, uma duração de "um minuto" é praticamente o mesmo que dizer "o resto do encontro". Você não tem que acompanhar cada rodada que se passa se não quiser. Do mesmo modo, uma habilidade que tenha a duração de dez minutos pode seguramente ser considerada a duração de uma conversa aprofundada, o tempo que se leva para explorar rapidamente uma área pequena ou o tempo que leva descansar após uma atividade extenuante.

ENCONTROS, RODADAS E INICIATIVA

Às vezes, no decorrer do jogo, o Mestre ou os jogadores vão mencionar um *encontro*. Encontros não são tanto medições de tempo, estão mais para eventos ou situações em que algo acontece, como uma cena de um filme ou um capítulo de um livro. Um encontro pode ser uma luta com um inimigo, uma travessia dramática de um rio caudaloso ou uma negociação estressante com um oficial importante. É útil usar a palavra quando se referir a uma cena específica, como em "Minha Reserva de Potência está baixa após o encontro com o jiraskar ontem".

Reserva de Potência, página 20
Jiraskar, página 246
Esoterismos, página 35

Uma *rodada* dura em torno de cinco a dez segundos. O período de tempo é variável porque às vezes uma rodada pode ser um pouco mais longa do que outra. Você não precisa medir o tempo com mais precisão do que isso. Você pode estimar que há, em média, cerca de dez rodadas em um minuto. Em uma rodada, todos — cada personagem e PNJ — conseguem fazer uma ação.

Como todos os outros testes, um teste de iniciativa é um teste com um d20, a menos que você esteja usando Esforço. O fato de ser um teste de Velocidade simplesmente significa que se Esforço é usado, os pontos vêm da sua Reserva de Velocidade.

Para determinar quem é o primeiro, o segundo e assim por diante em uma rodada, cada jogador faz um teste de Velocidade chamado de um *teste de iniciativa*. Na maioria das vezes, só é importante saber quais personagens agem antes dos PNJs e quais agem depois. Em um teste de iniciativa, um personagem que obtenha um número maior que o número-alvo de um PNJ faz sua ação antes que o PNJ o faça. Assim como todos os números-alvo, o número-alvo do teste de iniciativa de um PNJ é o triplo do seu nível. Muitas vezes, o Mestre terá todos os PNJs fazendo suas ações ao mesmo tempo, usando o número-alvo mais alto entre todos eles. Usando esse método, quaisquer personagens que tenham obtido um número mais alto do que o número-alvo agem primeiro, em seguida todos os PNJs agem e, finalmente, quaisquer personagens que tenham obtido um número mais baixo do que o número-alvo.

Cifra, página 278

A ordem em que os personagens agem geralmente não é importante. Se os jogadores quiserem agir em uma ordem precisa, poderão fazê-lo na ordem da iniciativa (do maior para o menor), seguindo ao redor da mesa, do mais velho para o mais novo, e assim por diante.

Por exemplo, Colin, James e Shanna estão em combate com dois abhumanos de nível 2. O Mestre pede aos jogadores que façam testes de Velocidade para determinar a iniciativa. Colin obtém um 8, Shanna obtém um 15 e James obtém um 4. O número-alvo para uma criatura de nível 2 é 6, portanto, em cada rodada Colin e Shanna agem antes dos abhumanos, em seguida os abhumanos agem e, finalmente, James age. Não importa se Colin age antes ou depois de Shanna, desde que eles achem que isso é justo.

Após todos — PJs e PNJs — no combate terem feito um turno, a rodada termina e uma nova rodada começa. Em todas as rodadas após a primeira, todos agem na mesma ordem que agiram na primeira rodada. O ciclo dos personagens segue esta ordem até o fim lógico do encontro (o fim da luta ou a conclusão do evento) ou até que o Mestre peça a eles que façam novos testes de iniciativa. O Mestre pode pedir novos testes de iniciativa no início de qualquer rodada nova quando as condições mudarem drasticamente. Por exemplo, se os PNJs receberem reforços, o ambiente mudar (talvez as luzes se apaguem), o terreno mudar (parte da sacada desmorona sob os PJs) ou algo semelhante ocorrer, o Mestre poderá pedir novos testes de iniciativa.

Partindo do princípio que a ação se move como um ciclo, qualquer coisa com duração de uma rodada termina onde começou no ciclo. Se Valleris, o nano, usa em um oponente um esoterismo que atrapalhe suas defesas por uma rodada, o efeito durará até Valleris agir em seu próximo turno.

Iniciativa Acelerada (Regra Opcional): Para acelerar um encontro, se pelo menos um personagem obtiver um resultado alto o bastante para vencer o número-alvo do(s) PNJ(s), todos os personagens agirão antes do(s) PNJ(s). Se ninguém obtiver um número alto o bastante para vencer o número-alvo dos PNJs, todos os personagens agirão depois do(s) PNJ(s). No turno dos personagens, siga no sentido horário ao redor da mesa.

AÇÕES

Qualquer coisa que seu personagem faça em uma rodada é uma ação. É mais fácil pensar uma ação como uma única coisa que você possa fazer em cinco a dez segundos. Por exemplo, se você usar seu atirador de dardo para atirar em uma estranha orbe flutuante, isso será uma ação. Assim como correr para se esconder atrás de uma pilha de barris, abrir por curiosidade uma porta emperrada, usar uma corda para içar seu amigo de um poço ou ativar uma cifra (mesmo se ela estiver guardada na sua mochila).

Abrir uma porta e atacar um abhumano do outro lado dela são duas ações. É mais uma questão de foco que de tempo. Sacar sua espada e atacar um inimigo é uma só ação. Deixar seu arco de lado e empurrar uma estante pesada para bloquear uma porta são duas ações porque cada uma requer uma cadeia diferente de pensamento.

Se a ação que você quer realizar não estiver dentro de seu alcance, você pode se mover um pouco. Essencialmente, você pode se mover até uma distância imediata para realizar sua ação. Por exemplo, você pode se mover a uma distância imediata e atacar um inimigo, abrir uma porta e se mover a uma distância imediata para o corredor além dela ou agarrar seu amigo ferido que está caído no chão e puxá-lo para trás por alguns passos. Esse movimento pode ocorrer antes ou depois da sua ação, portanto você poderá se mover até uma porta e abri-la, ou poderá abrir uma porta e passar por ela.

As ações mais comuns são:

Ataque
Ativar uma habilidade especial (que não seja um ataque)
Mover-se
Esperar
Defender
Fazer alguma outra coisa

AÇÃO: ATAQUE

Um ataque é qualquer coisa que você faça para alguém que não queiram que você faça. Cortar um inimigo com uma adaga curva é um ataque, explodir um inimigo com um artefato de relâmpago é um ataque, enroscar um inimigo em cabos metálicos magneticamente controlados é um ataque e controlar a mente de alguém é um ataque. Um ataque quase sempre requer um teste para conferir se você acertará ou nem sequer afetará seu alvo.

No mais simples tipo de ataque, tal como um PJ tentando ferir um bandido com sua lança, o jogador faz o teste e compara seu resultado contra o número-alvo do oponente. Se seu resultado for igual ou maior que o número-alvo, o ataque acertará. Assim como com qualquer tipo de tarefa, o Mestre pode modificar a dificuldade baseado na situação e o jogador pode ter um bônus para o teste ou pode tentar diminuir a dificuldade usando perícias, recursos ou Esforço.

Um ataque menos direto pode ser uma habilidade especial que atordoe um inimigo com uma rajada mental. Entretanto, ele é tratado da mesma forma: o jogador faz um teste contra o número-alvo do oponente. Da mesma forma, uma tentativa de derrubar um inimigo e prendê-lo contra o chão ainda requer apenas um teste contra o número-alvo do inimigo.

Às vezes os ataques são categorizados como ataques "corpo a corpo", o que significa que você fere ou afeta algo dentro do alcance imediato, ou ataques "a distância", o que significa que você fere ou afeta algo a distância.

Ataques corpo a corpo podem ser ações de Potência ou de Velocidade — a escolha é do jogador. Ataques físicos a distância (tais como arcos e armas de arremesso) são quase sempre ações de Velocidade, mas aqueles que se originam de habilidades especiais como esoterismos são provavelmente ações de Intelecto. Os esoterismos ou os efeitos que exijam tocar o alvo requerem um ataque corpo a corpo.

Se o ataque falhar, a energia não será desperdiçada e você poderá tentar novamente a cada rodada como sua ação até atingir o alvo, usar outra habilidade ou fazer uma ação diferente que exija que você use suas mãos. Essas tentativas em rodadas posteriores contam como ações diferentes, portanto, você não precisa manter o controle de quanto Esforço você usou quando ativou a habilidade ou como você usou sua Margem. Por exemplo, digamos que na primeira rodada de combate você ative um esoterismo, use Esforço para reduzir a dificuldade do teste de ataque e não acerte seu inimigo. Na segunda rodada de combate, você pode tentar atacar novamente e usar Esforço para reduzir a dificuldade do teste de ataque.

O Mestre é encorajado a descrever cada ataque com gosto e originalidade. Um teste de ataque pode ser uma punhalada no braço do inimigo. Uma falha pode ser a espada do PJ batendo bruscamente na parede. Combatentes fazem investidas, bloqueiam, se jogam, giram, pulam e fazem todos os tipos de movimento que devam manter o combate visualmente interessante e convincente. A seção sobre ser mestre do jogo (Parte 7: "Conduzindo o Jogo", página 319) tem muito mais orientação a esse respeito.

Elementos comuns que afetem a dificuldade de uma tarefa de combate são cobertura, alcance e escuridão. As regras para esses e outros modificadores são explicadas na seção "Modificadores de Ataque e Situações Especiais" (veja página 95).

Dano

Quando um ataque acertar um personagem, geralmente significará que o personagem sofreu dano.

Um ataque contra um PJ subtrai pontos de uma das suas Reservas de estatística — geralmente a Reserva de Potência. Sempre que um ataque simplesmente informar que causa "dano" sem especificar o tipo, isso significará dano de Potência, que é de longe o tipo mais comum. Dano de Intelecto, que geralmente é o resultado de um ataque mental, é sempre rotulado como dano de Intelecto. Dano de Velocidade é frequentemente um ataque físico, mas ataques que causam dano de Velocidade são relativamente raros.

PNJs não têm Reservas de estatística. Em vez disso, têm uma característica denominada *vitalidade*. Quando um PNJ sofrer dano de qualquer tipo, o valor será subtraído de sua vitalidade. A menos que seja descrito diferente, a vitalidade de um PNJ é sempre igual ao seu número-alvo. Alguns PNJs podem ter reações especiais ou defesas contra ataques que normalmente causariam dano de Velocidade ou de Intelecto, mas a menos que a descrição do PNJ explique isso especificamente, assuma que todo o dano seja subtraído da vitalidade do PNJ.

Objetos são como PNJs: têm vitalidade em vez de Reservas de estatística.

Dano é sempre uma quantidade específica determinada pelo ataque. Por exemplo, um corte com uma espada de lâmina larga causa 4 pontos de dano. Uma rajada de força de Massacre de um nano causa 4 pontos de dano. Frequentemente, existem formas do atacante aumentar o dano. Por exemplo, um PJ pode empregar Esforço para causar 3 pontos adicionais de dano e obter um 17 natural no teste de ataque, causando 1 ponto adicional de dano.

Armadura

Equipamentos e habilidades especiais protegem um personagem do dano ao fornecer-lhe *Armadura*. Toda vez que um personagem sofrer dano, subtraia o valor de sua Armadura do dano antes de reduzir sua Reserva de estatística ou vitalidade. Por exemplo, se um jack com 2 em Armadura for atingido por uma espada que cause 4 pontos de dano, o jack sofrerá apenas 2 pontos de dano (4 menos 2 da sua Armadura). Se a Armadura reduzir o dano iminente para 0 ou menos, o personagem não sofrerá dano do ataque. Por exemplo, a Armadura 2 de um jack o protege de todos os ataques físicos que causam 1 ou 2 pontos de dano.

A forma mais comum de adquirir Armadura é usar uma armadura física, tal como um casaco de couro, peles de animais resistentes ou placas de metal. Todas as armaduras físicas vêm em uma de três categorias: leve, média ou pesada. Armadura leve dá ao usuário 1 ponto em Armadura, média dá 2 pontos em Armadura e pesada dá 3 pontos em Armadura.

Quando você vir a palavra "Armadura" com inicial maiúscula nas regras do jogo (que não seja o nome de uma habilidade especial), ela se referirá à sua característica Armadura — o número que você subtrai do dano iminente. Quando você vir a

palavra “armadura” com minúscula, se referirá a qualquer armadura física que você possa vestir.

Outros efeitos podem aumentar a Armadura de um personagem. Se um personagem estiver usando uma cota de malha (2 pontos em Armadura) e tiver uma habilidade que o cubra com uma camada protetora de gelo (1 ponto em Armadura), seu total será de 3 de Armadura. Se ele também tiver uma cifra que crie um campo de força (1 ponto em Armadura), seu total será de 4 de Armadura.

Alguns tipos de dano ignoram armadura física. Ataques que causem especificamente dano de Velocidade ou dano de Intelecto ignoram a Armadura; a criatura sofre a quantidade listada de dano sem qualquer redução da Armadura. Dano do ambiente (veja abaixo) geralmente ignora a Armadura também.

Uma criatura pode ter um bônus especial de Armadura contra certos tipos de ataques. Por exemplo, um traje protetor feito de um material reforçado e resistente ao fogo normalmente pode dar ao seu usuário 1 ponto em Armadura, mas contar como 3 pontos em Armadura contra ataques de fogo. Um artefato usado como um elmo pode aumentar 2 pontos em Armadura apenas contra ataques mentais.

Dano do Ambiente

Alguns tipos de dano não são ataques diretos contra uma criatura, mas afetam tudo na área indiretamente. A maioria deles são efeitos do ambiente como frio do inverno, altas temperaturas ou radiação ambiental. O dano desses tipos de fontes é chamado de dano do ambiente. Armadura física geralmente não protege contra dano do ambiente, embora um traje de armadura bem isolado possa proteger contra um clima frio.

Dano de Riscos

Os ataques não são a única forma de infligir dano em um personagem. Experiências como cair de uma grande altura, ser queimado em um incêndio e passar o tempo em um clima severo também causam dano. Apesar de nenhuma lista de riscos potenciais poder ser abrangente, a tabela Danos de Riscos (página 94) inclui exemplos comuns.

Os Efeitos de Sofrer Dano

Quando um PNJ chega a 0 de vitalidade, ele está ou morto ou (se o atacante assim desejar) incapacitado, o que significa inconsciência ou ter sido espancado até se submeter.

Quando um objeto chegar a 0 de vitalidade, ele estará quebrado ou destruído de outra forma.

Conforme mencionado anteriormente, o dano da maioria das fontes é aplicado à Reserva de Potência de um personagem. Caso contrário, o dano de estatística sempre reduz a Reserva da estatística que afeta.

Se o dano reduzir a Reserva de estatística do personagem a 0, qualquer dano a mais a esta estatística (incluindo o excesso de dano do ataque que reduziu a estatística a 0) será aplicado a outra Reserva de estatística. O dano é aplicado a Reservas nessa ordem:

1. Potência (a menos que a Reserva seja 0)
2. Velocidade (a menos que a Reserva seja 0)
3. Intelecto

Mesmo que o dano seja aplicado a outra Reserva de estatística, ainda conta como seu tipo original para o propósito de Armadura e habilidades especiais que afetem dano. Por exemplo, se um glaive com 2 em Armadura for reduzido a 0 de Potência, e então for atingido pela garra de um monstro que cause 3 pontos de dano, ainda contará como dano de Potência, portanto seus 2 em Armadura reduzirão o dano para 1 ponto, que será então aplicado à sua Reserva de Velocidade. Em outras palavras, embora o glaive sofra o dano em sua Reserva de Velocidade, ele não ignora a Armadura como normalmente ocorreria com dano de Velocidade.

Quando PNJs (que só possuem vitalidade) sofrem dano de Velocidade ou Intelecto, normalmente o dano é tratado da mesma forma que Potência. Entretanto, o Mestre ou o jogador tem a opção de sugerir um efeito alternativo apropriado (o PNJ sofre uma penalidade, se move mais devagar, fica atordoado e assim por diante).

Além de sofrer dano em sua Reserva de Potência, Reserva de Velocidade ou Reserva de Intelecto, PJs também possuem um *marcador de dano*. O marcador de dano tem quatro estágios (do melhor para o pior): sadio, enfraquecido, debilitado e morto. Quando uma das Reservas de estatística do PJ chegar a 0, ele descerá um passo no marcador de dano. Assim, se ele estiver sadio, se tornará enfraquecido. Se ele já estiver enfraquecido, se tornará debilitado. Se ele já estiver debilitado, se tornará morto.

Alguns efeitos podem deslocar imediatamente um PJ em um ou mais passos no marcador de dano. Neles estão inclusos venenos raros, ataques de ruptura celular e traumas massivos (como cair de grandes alturas, ser atropelado por um veículo em alta velocidade e assim por diante, conforme determinado pelo Mestre).

Alguns ataques, como a peçonha da picada de uma serpente, o esoterismo Estase de um nano ou a influência controladora de mentes de um sarrak, têm efeitos diferentes do dano a uma Reserva de estatística ou deslocamento do PJ no marcador de dano. Esses ataques podem causar inconsciência, paralisia e assim por diante.

Estase, página 37
Sarrak, página 257

O Marcador de Dano

Sadio é o estado normal para um personagem: todas as três Reservas de estatística estão em 1 ou mais e o PJ não tem penalidades de condições prejudiciais. Quando um PJ sadio sofre dano o suficiente para reduzir uma de suas Reservas de estatística a 0, ele se torna enfraquecido. Note que um personagem cujas reservas de estatística estejam bem abaixo do normal ainda pode estar sadio.

Enfraquecido é o estado em que se está machucado ou ferido. Quando um personagem enfraquecido empregar Esforço, o custo será de 1 ponto extra por nível empregado. Por exemplo, empregar um nível de Esforço custará 4 pontos em vez de 3 e empregar dois níveis de Esforço custará 7 pontos em vez de 5.

Um personagem enfraquecido ignora resultados de efeitos menores e maiores em seus testes e não causa tanto dano extra em combate com um teste especial. Em combate, um resultado de 17 ou mais causa apenas 1 ponto adicional de dano.

DANO DE RISCOS

Fonte	Dano	Notas
Queda	1 ponto por 3 m de queda (dano do ambiente)	—
Fogo menor	3 pontos por rodada (dano do ambiente)	Tocha
Fogo maior	6 pontos por rodada (dano do ambiente)	Engolfado em chamas; lava
Respingos de ácido	2 pontos por rodada (dano do ambiente)	—
Banho de ácido	6 pontos por rodada (dano do ambiente)	Imerso em ácido
Frio	1 ponto por rodada (dano do ambiente)	Temperaturas abaixo de zero
Frio severo	3 pontos por rodada (dano do ambiente)	Nitrogênio líquido
Choque	1 ponto por rodada (dano do ambiente)	Muitas vezes envolve perder a próxima ação
Eletrocussão	6 pontos por rodada (dano do ambiente)	Muitas vezes envolve perder a próxima ação
Esmagamento	3 pontos	Um objeto ou criatura cai sobre o personagem
Esmagamento imenso	6 pontos	Desabamento do teto; desmoronamento
Colisão	6 pontos	Objeto grande e rápido acerta o personagem

O marcador de dano permite que você saiba o quão longe da morte está:

Se você está sadio, está a três passos da morte. Se você está enfraquecido, está a dois passos da morte. Se você está debilitado, está a apenas um passinho dos portões da morte.

Mestres devem sempre lembrar-se de que acima de tudo, descrever uma ação e como ela se encaixa na situação em questão é mais importante do que as mecânicas disso.

Quando um PJ enfraquecido sofrer dano o suficiente para reduzir uma das suas Reservas de estatística a 0, ele se tornará debilitado.

Debilitado é um estado em que se está criticamente ferido. Um personagem debilitado não pode fazer ação alguma além de se mover (provavelmente se arrastar) por não mais do que uma distância imediata. Se a Reserva de Velocidade de um personagem debilitado estiver em 0, ele não poderá se mover de modo algum. Quando um PJ debilitado sofrer dano o suficiente para reduzir uma Reserva de estatística a 0, ele estará morto.

Morto é morto.

Recuperando Pontos em uma Reserva

Após perder ou usar pontos de uma Reserva, você recuperará esses pontos descansando. Você não pode aumentar uma Reserva para além do seu máximo descansando — ela apenas retornará a seu nível normal. Quaisquer pontos extras ganhos vão embora sem efeito. A quantidade de pontos que você recupera em um descanso e quanto tempo cada descanso demora dependem de quantas vezes você descansou neste dia até então.

Quando você descansar, faça um *teste de recuperação*. Ao fazer isso, lance 1d6 e some seu grau. Você recuperará essa quantidade de pontos e poderá dividi-los entre suas Reservas de estatística conforme quiser. Por exemplo, se seu teste de recuperação resultar em 4 e você tiver perdido 4 pontos de Potência e 2 pontos de Velocidade, você poderá recuperar 4 pontos de Potência, ou 2 pontos de Potência e 2 pontos de Velocidade ou qualquer outra combinação que tenha soma total de 4 pontos.

Na primeira vez que descansar a cada dia, você levará apenas alguns segundos para recuperar seu fôlego. Se você descansar dessa forma no meio de um encontro, consumirá uma ação no seu turno.

Na segunda vez que descansar a cada dia, você deverá descansar por dez minutos para fazer um teste de recuperação. Na terceira vez que descansar a cada dia, você deverá descansar por uma hora para fazer um teste de recuperação. Na quarta vez que descansar a cada dia, você deverá descansar por dez horas para fazer um teste de recuperação (geralmente isso ocorre quando você dorme).

Após esse longo descanso, assume-se que é um novo dia (os dias no Nono Mundo duram 28 horas), assim, da próxima vez que você descansar levará apenas alguns segundos. O próximo descanso durará dez minutos, em seguida uma hora e assim por diante, em um ciclo.

Se você ainda não descansou neste dia e sofreu muito dano em uma luta, poderá descansar alguns segundos (recuperando 1d6 pontos + 1 ponto por grau) e então descansar imediatamente por dez minutos (recuperará outros 1d6 pontos + 1 ponto por grau). Assim, em um dia inteiro sem fazer nada além de descansar, você poderia recuperar 4d6 pontos + 4 pontos por grau.

Cada personagem escolhe quando fazer testes de recuperação. Se uma equipe de cinco exploradores descansar por dez minutos por dois membros que queiram fazer testes de recuperação, os outros personagens não terão que fazer testes naquele momento. Ao final do dia, esses três poderão decidir descansar por dez minutos e fazer testes de recuperação.

Teste de Recuperação	Tempo de Descanso Necessário
Primeiro teste de recuperação	Uma ação
Segundo teste de recuperação	Dez minutos
Terceiro teste de recuperação	Uma hora
Quarto teste de recuperação	Dez horas

Recuperando o Marcador de Dano

Usar pontos de um teste de recuperação para aumentar uma Reserva de estatística de 0 para 1 ou mais automaticamente também fará o personagem subir um passo no marcador de dano.

Se todas as Reservas de estatística de um PJ estiverem acima de 0 e o personagem tiver sofrido dano especial que o faça descer no marcador de dano, ele poderá usar um teste de recuperação para subir um passo no marcador de dano em vez de recuperar pontos. Por exemplo, um jack que esteja debilitado por conta de um ataque com um dispositivo numenera de ruptura celular pode descansar e subir para enfraquecido no lugar de recuperar pontos em uma Reserva.

Dano Especial

No decorrer do jogo, os personagens enfrentam todos os tipos de ameaças e perigos que possam prejudicá-los de várias formas, das quais apenas algumas podem ser facilmente representadas por pontos de dano.

Confuso e Atordoado: Personagens podem ficar confusos quando golpeados com força na cabeça, expostos a sons extremamente altos ou afetados por um ataque mental. Quando isso ocorre, pela duração do efeito confuso (geralmente uma rodada), a dificuldade de todas as tarefas tentadas pelo personagem aumentará em um passo. Ataques similares, mas mais severos, podem atordoar os personagens. Personagens atordoados perdem seus turnos (mas ainda podem se defender contra ataques normais).

Veneno e Doença: Quando personagens encontrarem veneno — seja o veneno de uma serpente, uma pitada de pó de diabolis em um jarro de cerveja ou o óleo de raiz negra aplicado na ponta de um dardo — eles farão um teste de defesa de Potência para resistir. Falhar ao resistir pode resultar em pontos de dano, descer no marcador de dano ou um efeito específico como paralisia, inconsciência, deficiência ou algo estranho. Por exemplo, alguns venenos numenera afetam o cérebro, tornando impossível falar certas palavras, fazer certas ações, resistir a certos efeitos ou recuperar pontos em uma Reserva de estatística.

Doenças funcionam como venenos, mas seus efeitos ocorrem todos os dias, portanto a vítima deve fazer um teste de defesa de Potência por dia ou sofrer os efeitos. Os efeitos de doenças são tão variados quanto os venenos: pontos de dano, descer no marcador de dano, deficiência e assim por diante. Muitas doenças infligem dano que não pode ser restaurado através dos meios convencionais.

Paralisia: Efeitos de paralisia fazem um personagem cair no chão, incapaz de se mover. A menos que o contrário seja especificado, o personagem ainda pode fazer ações que não exijam movimento físico.

Outros Efeitos: Outros efeitos especiais podem tornar um personagem cego ou surdo, incapaz de ficar em pé sem cair ou incapaz de respirar. Efeitos estranhos podem anular a gravidade para o personagem (ou multiplicá-la por 100), transportá-lo para outro lugar, fazê-lo ficar fora desta fase, modificar sua forma física, implantar memórias ou sensações falsas, alterar a forma como seu cérebro processa informações ou inflamar tanto seus nervos que ele sofrerá de dor constante e excruciante. Cada efeito especial deve ser tratado caso a caso. O Mestre decide como o personagem é afetado e como a condição pode ser aliviada (se for possível).

PNJs e Dano Especial

O Mestre sempre tem a palavra final sobre qual dano especial afetará um PNJ. PNJs humanos geralmente reagem como personagens, mas o Nono Mundo tem muitos tipos de criaturas não humanas para categorizar. Por exemplo, é improvável que uma pitadinha de veneno machuque um gigantesco verme do rochedo e ela não afetará um autômato ou um ultraterrestre de jeito nenhum.

Se um PNJ for suscetível a um ataque que faria um personagem descer no marcador de dano, usar esse ataque no PNJ geralmente fará com que ele fique inconsciente ou morto. Alternativamente, o Mestre pode aplicar a condição debilitado ao PNJ, com o mesmo efeito que teria em um PJ.

MODIFICADORES DE ATAQUE E SITUAÇÕES ESPECIAIS

Em situações de combate, muitos modificadores podem surgir no jogo. Embora o Mestre tenha a liberdade de avaliar quais modificadores acha apropriados à situação (essa é a função dele no jogo), as sugestões e diretrizes a seguir podem facilitar. Com frequência o modificador é aplicado como um passo na dificuldade. Então, se uma situação dificulta ataques, no caso de um PJ atacar um PNJ, a dificuldade para o teste de ataque é aumentada em um passo, e se um PNJ atacar um PJ, a dificuldade do teste de defesa é diminuída em um passo. Isso acontece porque os jogadores fazem todos os testes, estejam eles atacando ou defendendo — PNJs nunca fazem testes de ataque ou defesa.

Em caso de dúvida, se parecer que deva ser mais difícil atacar em uma situação, a dificuldade dos testes de ataque aumentará em um passo. Se parecer que os ataques devam receber uma vantagem ou sejam mais fáceis de alguma forma, a dificuldade dos testes de defesa aumentará em um passo.

Cobertura

Se um personagem estiver atrás de uma cobertura de modo que uma porção significativa do seu corpo esteja atrás de algo resistente, os ataques serão modificados em um passo a favor do defensor.

Se um personagem estiver inteiramente atrás de uma cobertura (todo seu corpo está atrás de algo resistente), ele não poderá ser atacado a não ser que o ataque possa atravessar a cobertura. Por exemplo, se um personagem se esconder atrás de uma proteção fina de madeira e seu oponente atirar na proteção com uma besta carregada de energia que possa penetrar a madeira, o personagem poderá ser atacado. Entretanto, por conta do atacante não poder ver claramente o personagem, isso ainda contará como cobertura (ataques são modificados em um passo a favor do defensor).

Posição

Às vezes, o local onde um personagem se posiciona lhe dá uma vantagem ou uma desvantagem.

Alvo caído: No corpo a corpo, um alvo caído é mais fácil de atingir (modificado em um passo a favor do atacante). No combate a distância, um alvo caído é mais difícil de atingir (modificado em um passo a favor do defensor).

Terreno Elevado: Tanto no combate a distância quanto no corpo a corpo, um oponente em terreno elevado tem a vantagem (modificado em um passo a seu favor).

Surpresa

Quando um alvo não souber de um ataque iminente, o atacante terá uma vantagem. Um atirador de tocaia a distância em uma posição escondida, um assaltante invisível ou a primeira salva de uma emboscada bem sucedida são todos modificados

Pó de diabolis é um preparado de certas folhas esmagadas e sangue seco de um pequeno roedor chamado crovel — é um veneno de nível 4 que inflige 4 pontos de dano por hora até que a vítima tenha sucesso em um teste de defesa de Potência, fazendo um teste por hora.

Óleo de raiz negra é usado por assassinos em Qi em atiradores de dardos. É um veneno de nível 5 que paralisa a vítima por um minuto.

em dois passos a favor do atacante. Entretanto, para que o atacante obtenha essa vantagem, o defensor deve realmente não fazer ideia do ataque que está a caminho.

Se o defensor não estiver certo da localização do atacante, mas ainda estiver em guarda, o modificador do atacante será de apenas um passo a seu favor.

Alcance

Alcances precisos não são importantes em Numenera. A definição vaga de alcance "imediato", "curto" e "longo" serve para que o Mestre possa rapidamente decidir e manter as coisas acontecendo. Basicamente, a ideia é: seu alvo está logo ali, seu alvo está próximo ou seu alvo está muito longe.

No corpo a corpo, você pode atacar um inimigo que esteja adjacente a você (perto de você) ou dentro do alcance (alcance imediato). Se você entrar em combate corpo a corpo com um ou mais inimigos, geralmente você poderá atacar a maioria ou todos os combatentes, o que significa que eles estarão perto de você, dentro do alcance ou estarão se você se mover um pouco ou tiver uma arma longa que estenda seu alcance.

A maioria dos ataques a distância tem apenas dois alcances: alcance curto e alcance longo. Alcance curto é geralmente menos que, aproximadamente, 15 metros. Alcance longo geralmente vai de 15 metros a cerca de 30 metros. Precisão superior a isso não é importante em Numenera. Se algo alcançar mais longe do que o alcance longo, o alcance exato será geralmente enunciado, tal como com um item numenera que possa atirar um raio a 152 metros ou teleportar você por até 1,6 km de distância.

Assim, o jogo tem três medidas de distância: imediata, curta e longa. Elas também se aplicam ao movimento (veja página 100). Alguns casos especiais — alcance à queima roupa e alcance extremo — modificam a chance de um ataque atingir com sucesso.

Em certas situações, como quando um PJ está no topo de um prédio olhando por um campo aberto, o Mestre deve permitir que ataques de alcance longo cheguem além de 30 metros. Frequentemente, muito mais longe. Em condições perfeitas, um bom arqueiro pode atingir um alvo (grande) com uma flecha a 152 metros.

Alcance à Queima Roupa: Se um personagem usar uma arma de ataque a distância contra um alvo dentro do alcance imediato, o atacante receberá um modificador de um passo a seu favor.

Alcance Extremo: Alvos exatamente no limite do alcance de uma arma estão no alcance extremo. Ataques contra tais alvos são modificados em um passo a favor do defensor.

Iluminação

O que os personagens conseguem ver (e o quão bem conseguem ver) funciona como um fator-chave em combate.

Penumbra: Penumbra é aproximadamente a quantidade de luz em uma noite com uma brilhante lua cheia ou a iluminação fornecida por uma tocha, globo luminoso ou lâmpada de mesa. A penumbra permite que você enxergue até o alcance curto. Os alvos na penumbra são mais difíceis de se atingir. Ataques contra tais alvos são modificados em um passo a favor do defensor. Atacantes treinados em lugares com baixa luminosidade anulam esse modificador.

Luz Muito Fraca: Luz muito fraca é aproximadamente a quantidade de luz em uma noite estrelada sem nada da lua visível, ou o brilho fornecido por uma vela ou um painel de controle iluminado. A luz muito fraca permite que você enxergue claramente apenas dentro do alcance imediato e perceba formas vagamente até o alcance curto. Os alvos na luz muito fraca são mais difíceis de se atingir. Ataques contra alvos dentro do alcance imediato são modificados em um passo a favor do defensor, e ataques contra aqueles no alcance curto são modificados em dois passos a favor do defensor. Atacantes treinados em lugares com baixa luminosidade modificam essas dificuldades em um passo a seu favor. Atacantes especializados em lugares com baixa luminosidade modificam essas dificuldades em dois passos a seu favor.

Escuridão: Escuridão é uma área sem iluminação alguma, tal como uma noite sem lua e coberta de nuvens ou uma sala sem luzes. Alvos na escuridão completa são quase impossíveis de se atingir. Se um atacante puder usar outros sentidos (como a audição) para ter uma ideia de onde o oponente pode estar, ataques contra tais alvos serão modificados em quatro passos a favor do defensor. Caso contrário, os ataques na escuridão completa falham sem a necessidade de teste, a não ser que o jogador use 1 XP para "dar um tiro de sorte" ou o Mestre use a intromissão do Mestre. Atacantes treinados em lugares com baixa luminosidade modificam essa dificuldade em um passo a seu favor. Atacantes especializados em lugares com baixa luminosidade modificam essa dificuldade em dois passos a seu favor.

Visibilidade

Parecido com iluminação, os fatores que obscurecem a visão afetam o combate.

Neblina: Um alvo na neblina é parecido com um na penumbra. Ataques a distância contra tais alvos são modificados em um passo a favor do defensor. Neblinas particularmente densas tornam ataques a distância quase impossíveis (trate como escuridão) e mesmo ataques corpo a corpo se tornam difíceis (modifique em um passo a favor do defensor).

Alvo Escondido: Um alvo em meio a vegetação densa, atrás de uma proteção ou se arrastando no meio dos escombros em uma ruína é difícil de atingir porque é difícil de enxergar. Ataques a distância contra tais alvos são modificados em um passo a favor do defensor.

Alvo Invisível: Se um atacante puder usar outros sentidos (como a audição) para ter uma ideia de onde o oponente pode estar, ataques contra tais alvos são modificados em quatro passos a favor do defensor. Caso contrário, os ataques contra uma criatura invisível falham sem a necessidade de teste, a não ser que o jogador use 1 XP para "dar um tiro de sorte" ou o Mestre use a intromissão do Mestre.

Água

Estar em água rasa pode tornar difícil se movimentar, mas isso não afeta o combate. Estar em águas profundas pode tornar as coisas mais difíceis, e estar inteiramente submerso pode parecer tão diferente quanto estar em outro mundo.

Águas Profundas: Estar com água até o peito (ou o equivalente disso) prejudica sua habilidade de ataque. Ataques feitos em tais condições são modificados em um passo a favor do defensor. Criaturas aquáticas ignoram esse modificador.

Combate Submerso Corpo a Corpo: Para criaturas

não aquáticas, estar completamente submerso torna o ataque muito difícil. Ataques corpo a corpo com armas de corte ou de contusão são modificados em dois passos a favor do defensor. Ataques com armas perfurantes são modificados em um passo a favor do defensor. Criaturas aquáticas ignoram as penalidades do combate submerso corpo a corpo.

Combate Submerso a Distância: Assim como no combate corpo a corpo, criaturas não aquáticas têm dificuldade em lutar submersas. Alguns ataques a distância são impossíveis sob a água — você não consegue arremessar coisas, disparar um arco ou besta ou usar uma zarabatana. Ataques com armas que funcionem debaixo d'água são modificados em um passo a favor do defensor. As distâncias debaixo d'água são reduzidas em uma categoria; armas de alcance longo funcionam apenas no alcance curto e armas de alcance curto funcionam apenas no alcance imediato.

Alvos em Movimento

Alvos em movimento são difíceis de atingir e atacantes em movimento também passam por um momento delicado.

Alvo Se Movendo: Atacantes tentando acertar um inimigo que esteja se movendo muito rápido são penalizados. (Um inimigo se movendo muito rápido é aquele que não faz nada além de correr, está montado em uma criatura em movimento, está em um veículo ou condução em movimento e assim por diante.) Ataques são modificados em um passo a favor do defensor.

Atacante Se Movendo: Um atacante tentando fazer um ataque enquanto se move por conta própria (andando, correndo, nadando e assim por diante) não recebe penalidades. Um atacante montado em uma criatura ou em um veículo em movimento tem certa dificuldade; seus ataques são modificados em um passo a favor do defensor. Um atacante treinado em cavalgar ignora essa penalidade.

Atacante Sendo Empurrado: Ser empurrado, como ficar em pé em um navio adernado ou em uma plataforma vibratória, torna difícil atacar. Tais ataques são modificados em um passo a favor do defensor. Possivelmente, treinamento poderia compensar esta desvantagem. Por exemplo, personagens treinados em navegação ignorariam as penalidades por estar em um navio.

Gravidade

No Nono Mundo, a numenera pode causar flutuação na gravidade. Além disso, personagens que portem uma grande quantidade de metal (usem armadura de metal, usem armas de metal e assim por diante) podem ser afetados pelo magnetismo da mesma forma que um personagem é afetado pela gravidade.

Baixa Gravidade: Armas que contem com o peso, tal como todas as armas pesadas, causam 2 pontos a menos de dano (causando no mínimo 1 ponto de dano). Armas com alcance curto podem chegar ao alcance longo, e armas de alcance longo podem chegar a cerca de 61 metros em vez de 30 metros. Personagens treinados em manobras em baixa gravidade ignoram a penalidade no dano.

Alta Gravidade: É difícil fazer ataques efetivos

Esoterismos, página 35
Foco, página 52
Cifra, página 278
Artefato, página 298

UM EXAME DETALHADO DE SITUAÇÕES QUE NÃO ENVOLVEM PJS

Em última análise, o Mestre é o árbitro dos conflitos que não envolvem os PJs. Eles devem ser julgados do modo mais interessante, lógico e calcado na história possível. Quando estiver em dúvida, compare o nível dos PNJs (personagens ou criaturas) ou seus respectivos efeitos para determinar os resultados. Assim, se um PNJ de nível 4 lutar com uma levedura de sangue (nível 3), vencerá, mas se ele encarar um jiraskar (nível 7), perderá. Devido a um ithsyn ser uma criatura de nível 4, ela resiste a venenos ou dispositivos numenera de nível 3 ou menor, mas não àqueles de nível 5 ou maior.

A essência é essa: em Numenera, não importa se algo é um monstro, um veneno ou um raio dispersor de gravidade. Se for de um nível maior, ganha; se for de um nível menor, perde. Se duas coisas de nível igual se opuserem, pode haver uma batalha longa, longuíssima, onde tudo seria possível
.

Lampejo, página 37

quando a força da gravidade é muito intensa. A dificuldade dos ataques (e todas as ações físicas) feitos em alta gravidade é aumentada em um passo. As distâncias em alta gravidade são reduzidas em uma categoria (armas de alcance longo chegam apenas ao alcance curto e armas de alcance curto chegam apenas ao alcance imediato). Personagens treinados em manobras em alta gravidade ignoram a mudança na dificuldade, mas não a diminuição do alcance.

Gravidade Zero: É difícil manobrar em um ambiente sem gravidade. A dificuldade dos ataques (e de todas as ações físicas) feitos em gravidade zero é aumentada em um passo. Armas com alcance curto podem chegar ao alcance longo, e armas de alcance longo podem chegar a cerca de 61 metros em vez de 30 metros. Personagens treinados em manobras em gravidade zero ignoram a mudança na dificuldade.

Situação Especial: Combate Entre PNJs

Quando um PNJ ataca outro PNJ, o Mestre deve designar um jogador para fazer o teste por um dos PNJs. A escolha frequentemente é óbvia. Por exemplo, um personagem que tenha um animal treinado de ataque deve fazer o teste quando seu animal atacar os inimigos. Se um PNJ aliado que acompanha a equipe se enfiar na contenda, o PJ preferido deste aliado faz os testes por ele. PNJs não podem empregar Esforço.

Situação Especial: Combate Entre PJs

Quando um PJ ataca outro PJ, o personagem atacante faz um teste de ataque e o outro personagem faz um teste de defesa, adicionando quaisquer modificadores apropriados. Se o PJ atacante tiver uma perícia, uma habilidade, um recurso ou outro efeito que diminuiria a dificuldade do ataque se tivesse sido feito contra um PNJ, o personagem adicionará 3 ao teste para cada redução de passo (+3 para um passo, +6 para dois passos e assim por diante). Se o resultado final do atacante for maior, o ataque acertará. Se o resultado final do defensor for maior, o ataque falhará. O dano é resolvido normalmente. O Mestre media todos os efeitos especiais.

Situação Especial: Ataques em Área

Às vezes, um ataque ou efeito afeta uma área em vez de um único alvo. Por exemplo, o esoterismo Lampejo de um nano ou um deslizamento de terra podem potencialmente causar dano ou afetar todos na área.

Em um ataque em área, todos os PJs na área fazem testes de defesa apropriados contra o ataque para determinar seu efeito neles.

Se houver quaisquer PNJs na área, o atacante fará um único teste de ataque contra todos os PNJs (um teste, não um por PNJ) e o comparará ao número-alvo de cada PNJ. Se o resultado for igual ou maior que o número-alvo de um PNJ em particular, o ataque acertará esse PNJ.

Alguns ataques em área sempre causam ao menos um mínimo de dano, mesmo se os ataques falharem ou se o PJ fizer um teste de defesa bem sucedido.

Por exemplo, considere um nano que use Lampejo para atacar seis cultistas (nível 2; número-alvo 6) e seu líder (nível 4; número-alvo 12). O nano emprega Esforço para aumentar o dano e obtém um 11 no teste de ataque para Lampejo. Ele atinge seis cultistas, mas não a líder, portanto o Lampejo causa 4 pontos de dano em cada um dos cultistas. Entretanto, a descrição do esoterismo Lampejo diz que empregar Esforço para aumentar o dano também significa que os alvos sofrem 1 ponto de dano se o nano falhar no teste de ataque, portanto a líder sofre 1 ponto de dano. Em termos do que acontece na história, os cultistas são pegos desprevenidos pela explosão de energia do nano, mas a líder se joga e se protege da explosão. Entretanto, a rajada é tão intensa que, apesar da ótima tentativa da líder do culto, ela ainda é queimada.

Situação Especial: Atacando Objetos

Atacar um objeto raramente é uma questão de acertá-lo. Claro, você pode atingir o lado mais amplo de um celeiro, mas você consegue causar dano a ele? Atacar objetos inanimados com uma arma branca é uma ação de Potência. Os objetos têm níveis e, portanto, números-alvo. O número-alvo de um objeto também serve como sua vitalidade para determinar se ele é destruído. Você acompanha a vitalidade do objeto da mesma forma que faria com um PNJ.

Objetos duros, como os feitos de pedra, têm 1 de Armadura. Objetos muito duros, como os feitos de metal, têm 2 de Armadura. Objetos extremamente duros, como os feitos de diamante ou uma liga de metal avançado, têm 3 de Armadura. A Armadura é subtraída de todos os danos de ataque.

AÇÃO: ATIVAR UMA HABILIDADE ESPECIAL

Habilidades especiais são coisas como esoterismos, habilidades concedidas pelo foco de um personagem ou poderes concedidos por cifras ou artefatos. Se uma habilidade especial afetar outro personagem de qualquer forma que seja indesejada, ela será tratada como um ataque. Isso é verdade mesmo que a habilidade não seja normalmente considerada um ataque. Por exemplo, se um personagem tiver um toque de cura, mas seu amigo, por algum motivo, não quiser ser curado, uma tentativa de curar seu amigo relutante será tratada como um ataque.

Entretanto, muitas das habilidades especiais e esoterismos não afetam outro personagem de uma forma indesejada. Por exemplo, um nano pode usar Flutuar para pairar no ar. Um personagem com um dispositivo reorganizador de matéria pode transformar um muro de pedra em vidro. Um personagem que exista Parcialmente Fora desta Fase pode atravessar uma parede. Nenhuma dessas ações requer um teste de ataque (embora quando for transformar uma parede de pedra em vidro, o personagem ainda deve fazer um teste para afetar a parede com sucesso).

Se um personagem usasse pontos para empregar Esforço em sua tentativa, poderia fazer um teste de qualquer forma para ver se receberia um efeito maior, o que pode reduzir o custo de sua ação.

AÇÃO: MOVER-SE

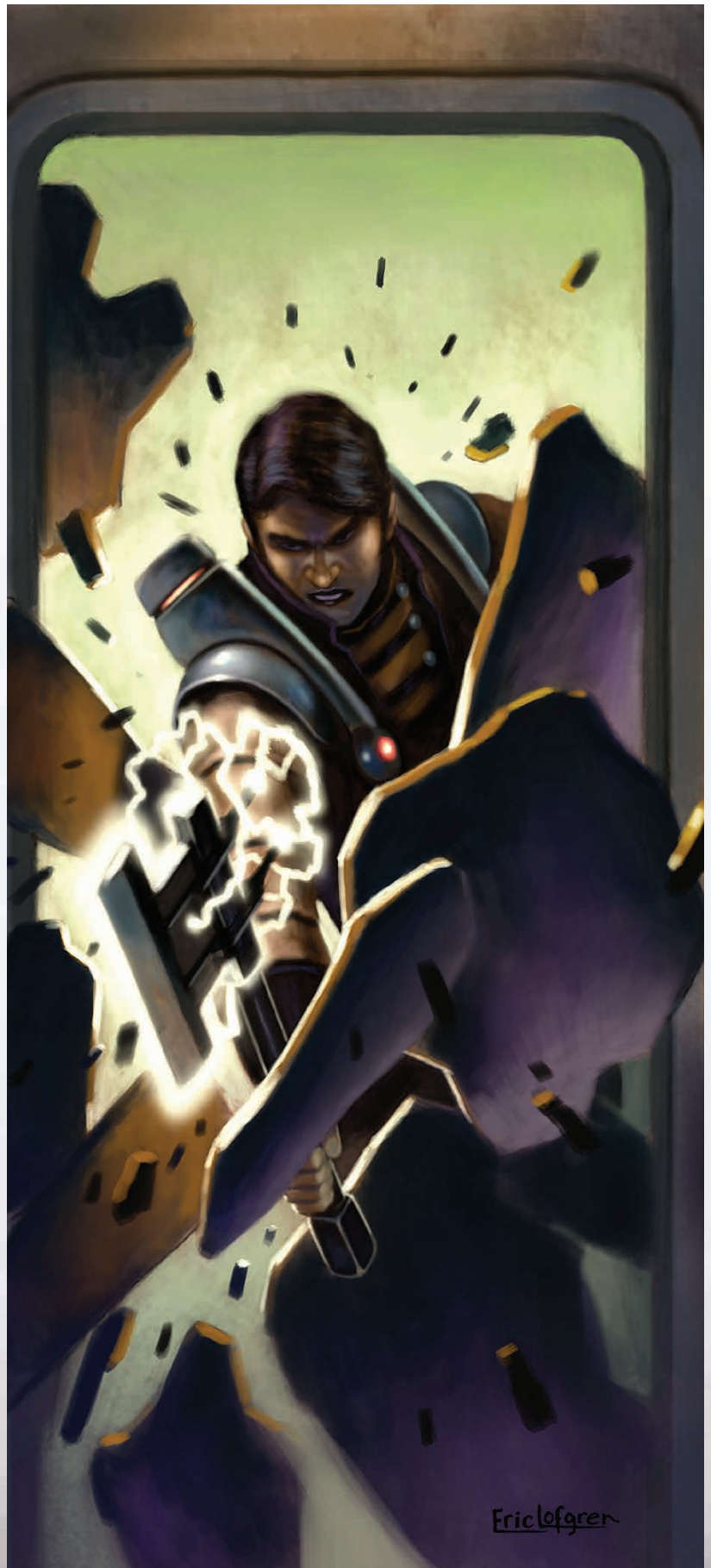
Como parte de outra ação, um personagem pode ajustar sua posição — recuando alguns passos enquanto realiza um esoterismo, deslizando em combate para enfrentar um oponente diferente para ajudar seu amigo, atravessando uma porta que acabou de abrir e assim por diante. Isso é chamado de distância imediata e um personagem pode se movimentar a essa distância como parte de outra ação.

Em uma situação de combate, se um personagem estiver em um grande tumulto, geralmente considera-se que ele esteja perto da maioria dos outros combatentes, a menos que o Mestre decida que ele está mais distante porque o tumulto é especialmente grande ou a situação assim determina.

Se ele não estiver no combate, mas ainda assim estiver próximo, considera-se que ele esteja a uma distância curta — geralmente menos que 15 metros.

Se ele estiver mais distante do que isso, mas ainda envolvido no combate, considera-se que ele esteja a uma distância longa, geralmente entre 15 metros a 30 metros.

Além dessa distância, apenas circunstâncias especiais, ações ou habilidades permitirão que um personagem envolva-se em um encontro.

Em uma rodada, como uma ação, um personagem pode fazer um movimento curto. Nesse caso, ele nada faz além de se mover por até 15 metros. Alguns terrenos ou situações mudarão a distância a que um personagem pode se mover, mas geralmente, fazer um movimento curto é considerado uma ação de dificuldade 0. Nenhum teste é necessário, ele apenas chega onde está indo com sua ação.

"Há todas as razões para acreditar que os atuais humanos não chegam nem perto de ser produto da evolução puramente natural."
~Visixtru, filósofo varjellano

Um personagem pode tentar fazer um movimento longo — por mais ou menos até 30 metros — em uma rodada. Essa é uma tarefa de Velocidade com uma dificuldade 4. Assim como com qualquer ação, ele pode usar perícias, recursos ou Esforço para diminuir a dificuldade. Terreno, obstáculos ou outras circunstâncias podem aumentar a dificuldade.

Um teste bem sucedido significa que o personagem se movimentou pela distância de modo seguro. Falhar significa que, em algum ponto durante o movimento, ele parou ou tropeçou (o Mestre determina onde isso acontece).

Movimento de Longa Duração

Quando se fala sobre movimento em termos de viajar em vez de agir rodada por rodada, personagens típicos podem viajar em uma estrada por cerca de 32 km por dia, uma média de mais ou menos 4,8 km por hora, incluindo algumas paradas. Ao viajar por terra, eles podem se mover por cerca de 19 km por dia, uma média de 3,2 km por hora, novamente com algumas paradas. Personagens montados — como aqueles cavalgando um aneen ou um galopa na neve — podem chegar duas vezes mais longe. Outros modos de viajar (naves voadoras, veleiros e assim por diante) têm suas próprias taxas de movimento.

Aneen, página 231
Galopa na neve, página 244

Modificadores de Movimento

Ambientes diferentes afetam o movimento de diferentes modos.

Terreno Acidentado: Uma superfície que seja considerada como terreno acidentado é coberta de pedras soltas ou outro material irregular, inseguro para se pisar, instável ou uma superfície que requeira se mover por um espaço estreito como um corredor apertado ou uma saliência estreita. Escadas também são consideradas terreno acidentado. O terreno acidentado não reduz o movimento normal rodada a rodada, mas aumenta a dificuldade de um teste de movimento em um passo. O terreno acidentado corta as taxas de movimento de longa duração pela metade.

Terreno Difícil: Terreno difícil é uma área cheia de obstáculos desafiadores — água até a cintura, uma encosta muito íngreme, uma saliência especialmente estreita, gelo escorregadio, 30 cm ou mais de neve, um espaço tão pequeno que seja necessário arrastar-se por ele e assim por diante. O terreno difícil é exatamente como o terreno acidentado, mas também reduz pela metade o movimento rodada a rodada. Isso significa que um movimento curto tem cerca de 7,6 metros e um movimento longo tem cerca de 15 metros. O terreno difícil reduz o movimento de longa duração a um terço de sua taxa normal.

Água: Águas profundas, em que o personagem fique todo ou quase todo submerso, são exatamente como terreno acidentado, exceto que também reduzem em um quarto o movimento. Isso significa que um movimento curto tem cerca de 3,7 metros e um movimento longo tem cerca de 7,6 metros. Personagens treinados em nadar reduzem seus movimentos apenas pela metade enquanto estiverem em águas profundas.

Baixa Gravidade: Movimentar-se em baixa gravidade é mais fácil, mas não muito mais rápido. A dificuldade de todos os testes de movimento é diminuída em um passo.

Alta Gravidade: Em um ambiente de alta gravidade, trate todos os personagens em movimento como se estivessem em terreno difícil. Personagens treinados em manobras em alta gravidade anulam essa penalidade. A gravidade alta reduz o movimento de longa duração a um terço de sua taxa normal.

Gravidade Zero: Em um ambiente sem gravidade, os personagens não conseguem se mover normalmente. Em vez disso, eles devem se impulsionar de uma superfície e obter sucesso em um teste de Potência para se mover (a dificuldade é igual ao número de metros que você deseja se mover menos 2, como dificuldade 7 para 9 metros, a dificuldade mínima é 1). Sem uma superfície para se impulsionar, um personagem não consegue se mover. A menos que o movimento do personagem o leve a um objeto que ele possa agarrar ou em que possa pousar, ele continua a vagar naquela direção a cada rodada, viajando metade da distância do impulso inicial.

Situação Especial: Uma Perseguição

Quando um PJ estiver perseguindo um PNJ ou vice-versa, o jogador deverá tentar uma ação de Velocidade com a dificuldade baseada no nível do PNJ. Se ele obtiver sucesso no teste, pegará o PNJ ou

AÇÕES COOPERATIVAS

Há muitas formas para que vários personagens possam trabalhar juntos. Nenhuma destas opções, no entanto, pode ser usada ao mesmo tempo pelo mesmo personagem.

Ajudar: Se um personagem tentar uma tarefa e receber ajuda de outro personagem que seja treinado ou especializado nessa tarefa, o personagem que agir receberá o benefício do personagem ajudante. O personagem ajudante usa sua ação para fornecer essa ajuda. Se o ajudante não for treinado ou especializado nessa tarefa ou se o personagem que agir já for tão treinado ou especializado quanto o ajudante, em vez disso o personagem que agir recebe um bônus de +1 no teste. Por exemplo, se Veterian, o glaive, estivesse tentando escalar uma encosta íngreme, mas não tivesse perícia em escalar, e Jethua, a jack, (que é treinada em escalar) usasse seu turno para ajudá-lo, Veterian poderia diminuir a dificuldade da tarefa em um passo. Se Veterian também fosse treinado em escalar ou se nenhum personagem fosse, em vez disso ele receberia um bônus de +1 no teste. Um personagem com uma inaptidão em uma tarefa não pode ajudar outro personagem com essa tarefa — o personagem com a inaptidão não fornece benefício nessa situação.

Ações Complementares: Se um personagem tentar uma ação e um segundo personagem perito nesse tipo de ação tentar uma ação complementar, ambas as ações receberão um bônus de +2 no teste. Por exemplo, se Veterian, o glaive, tentar convencer um nobre a patrocinar sua missão, e Jethua, a jack, for treinada em persuasão, ela poderá usar uma ação complementar — mas diferente — na situação para receber o bônus de +2. Ela poderia tentar completar as palavras de Veterian com uma mentira lisonjeira sobre o nobre (uma ação de enganação), uma demonstração de conhecimento sobre a região onde a missão acontecerá (uma ação de conhecimento) ou um desafio direto ao nobre (uma ação de intimidação).

Ações complementares também funcionam em combate. Se Veterian atacar um soldado oorgoliano com um ataque com estocada como manobra de combate e Jethua também tiver a habilidade de atacar com estocadas, graças a seu truque de ofício ela poderá atacar o mesmo autômato com um tipo diferente de ataque, como espancar, e ambas as ações ganharão o bônus de +2.

Os jogadores envolvidos devem desenvolver juntos as ações complementares e descrevê-las ao Mestre.

Distração: Quando um personagem usar seu turno para distrair um inimigo, a dificuldade dos ataques desse inimigo será modificada em um passo em seu detrimento por uma rodada. Vários personagens distraindo um inimigo não têm um efeito maior que um único personagem fazendo isso — ou um inimigo é distraído ou não é.

Atrair o Ataque: Quando um PNJ atacar um personagem, outro PJ poderá se apresentar claramente, gritar provocações e se mover para tentar atrair o ataque do inimigo para si.

Na maioria dos casos, essa ação obtém sucesso sem um teste — o oponente ataca o PJ proeminente em vez de seus companheiros. Em outros casos, como com inimigos inteligentes ou determinados, o personagem proeminente deve obter sucesso em uma ação de Intelecto para atrair o ataque. Se essa ação de Intelecto for bem sucedida, a dificuldade das tarefas de defesa do personagem proeminente será modificada em um passo em seu detrimento.

Dois personagens tentando atrair um ataque ao mesmo tempo se anulam mutualmente.

Sofrer o Ataque: Um personagem pode usar sua ação para se jogar na frente de um ataque para salvar um companheiro nas proximidades. O ataque automaticamente obtém sucesso contra ele e causa 1 ponto adicional de dano. Um personagem não pode voluntariamente sofrer mais que um ataque por rodada dessa forma.

O Velho Um-Dois-Três: Se três ou mais personagens atacarem o mesmo inimigo, cada personagem receberá um bônus de +1 em seu ataque.

Para Cima e Para Baixo: Se um personagem fizer um ataque corpo a corpo contra um inimigo e outro personagem fizer um ataque a distância contra o mesmo inimigo, eles poderão coordenar suas ações. Como resultado, se ambos os ataques causarem dano ao inimigo, a dificuldade da próxima tarefa do inimigo será modificada em um passo em seu detrimento.

Fogo de Supressão: Um personagem usando um ataque ou habilidade (incluindo esoterismos) a distância pode apontar para um inimigo próximo, mas errar por pouco de propósito, fazendo um ataque que não inflija dano, mas perturbe e assuste o inimigo. Se o ataque for bem sucedido ele não causará dano, mas a dificuldade do próximo ataque do inimigo será modificada em um passo em seu detrimento.

Inaptidão, 47

Soldado oorgoliano, página 260

Truques de ofício, página 42

Espancar, página 29

Os jogadores são encorajados a ter suas próprias ideias para o que seus personagens fazem em vez de olhar uma lista de ações possíveis. É por isso que há a ação "Fazer Alguma Outra Coisa". PJs não são peças em um tabuleiro de jogo — são pessoas em uma história. E como pessoas reais, eles podem tentar qualquer coisa em que possam pensar. (Conseguir é totalmente outra questão.) O sistema de dificuldade de tarefa fornece aos Mestres as ferramentas de que eles precisam para decidir sobre qualquer coisa que os jogadores inventem.

Contramedidas, página 37

escapará se for ele quem estava sendo perseguido. Em termos de história, essa mecânica de teste único pode ser o resultado de uma longa perseguição por várias rodadas.

Alternativamente, se o Mestre quiser representar uma longa perseguição, o personagem poderá fazer muitos testes (talvez um por nível do PNJ) para finalizar a caçada com sucesso. Para cada falha, o PJ deverá obter outro sucesso e, se ainda tiver mais falhas que sucessos, ele não capturará o PNJ ou não escapará se for ele quem estivesse sendo perseguido. Por exemplo, se o PJ estiver sendo perseguido por um inimigo de nível 3 através de um mercado cheio de gente, deverá ter sucesso em três testes de perseguição. Se ele obtiver sucesso no primeiro, mas falhar no segundo, deverá obter sucesso no terceiro ou terá mais falhas do que sucessos e o inimigo irá capturá-lo. Assim como no combate, o Mestre é encorajado a descrever os resultados desses testes com gosto. Um sucesso pode significar que o PJ contornou uma esquina e ganhou um pouco de distância. Uma falha pode significar que uma cesta de frutas tombou na frente dele, retardando-o.

AÇÃO: ESPERAR

Você pode esperar para reagir à ação de outro personagem. Você decide qual ação irá provocar a sua e, se a ação que desencadeia o processo acontecer, você começará a sua ação primeiro (a menos que ser o primeiro não faça sentido algum, como atacar um inimigo antes dele poder ser visto). Por exemplo, se um abhumano ameaçar você com uma lança, no seu turno você poderá decidir esperar, declarando "Se ele me apunhalar com essa lança, irei cortá-lo com minha espada". No turno do abhumano, quando ele apunhalar, você fará seu ataque com a espada antes disso acontecer.

Esperar também é uma boa forma de lidar com um atacante a distância que se levante de trás da cobertura, dispare um ataque e se abaixe de volta. Você poderia dizer "Eu espero até vê-lo surgir de trás da cobertura e, então, atiro nele".

Esperar também é uma ferramenta útil para ações cooperativas (página 101).

AÇÃO: DEFENDER

Defender é uma ação especial que apenas PJs podem fazer e só em resposta a ser atacado. Em outras palavras, um PNJ usa sua ação para atacar, o que força um PJ a fazer um teste de defesa. Isso é tratado como qualquer outro tipo de ação, com circunstâncias, perícias, recursos e Esforço com potencial de entrar em cena. Defender é um tipo especial de ação que não acontece no turno do PJ. Nunca será uma ação que um jogador decida fazer, é sempre uma reação a um ataque. Um PJ pode fazer uma ação de defesa quando atacado (no turno do PNJ atacante) e ainda fazer outra ação em seu próprio turno.

O tipo de teste de defesa depende do tipo de ataque. Se um inimigo ataca um personagem com um machado, ele poderá usar Velocidade para se jogar ou bloqueá-lo com o que estiver segurando. Se ele for atingido por um dardo envenenado, poderá usar uma ação de Potência para resistir a seus efeitos. Se um psiverme tentar controlar sua mente, ele poderá usar Intelecto para afastar a intromissão.

Em Numenera, jogadores não são recompensados por massacrar inimigos em combate, portanto usar uma ideia sagaz para evitar o combate e ainda ter sucesso é realmente uma boa jogada. Da mesma forma, surgir com uma ideia para derrotar um inimigo sem espancá-los com armas é encorajado — criatividade não é trapaça!

Terreno difícil, página 100

Às vezes um ataque provoca duas ações de defesa. Por exemplo, um réptil venenoso tenta morder um PJ. Ele tenta se esquivar da mordida com uma ação de Velocidade. Se falhar, ele sofrerá dano da mordida e também deverá tentar uma ação de Potência para resistir aos efeitos do veneno.

Se um personagem não souber que um ataque está vindo, ele geralmente ainda poderá fazer um teste de defesa, mas não poderá adicionar modificadores (incluindo o modificador de um escudo) e nem usar qualquer perícia ou Esforço para diminuir a dificuldade dos testes. Se as circunstâncias justificarem — como o atacante estar bem próximo do personagem — o Mestre poderá determinar que o ataque surpresa simplesmente vai atingi-lo.

Um personagem sempre pode escolher renunciar a uma ação de defesa, caso em que o ataque o acerta automaticamente.

Algumas habilidades (tal como o esoterismo Contramedidas de nano) permitem-lhe fazer alguma coisa especial como uma ação de defesa.

AÇÃO: FAZER ALGUMA OUTRA COISA

Você poderá tentar qualquer coisa que você consiga pensar, embora isso não signifique que qualquer coisa seja possível. O Mestre estabelece a dificuldade — esse é seu papel principal no jogo. Ainda assim, guiados pelos limites da lógica, os jogadores e o Mestre encontrarão todos os tipos de ação e opções que não estejam cobertos por uma regra. Isso é uma coisa boa.

Os jogadores não devem se sentir constrangidos pelas mecânicas do jogo ao fazer ações. Perícias não são exigidas para tentar uma ação. Alguém que nunca abriu uma fechadura ainda pode tentar. O Mestre pode atribuir um modificador de passo negativo para a dificuldade, mas o personagem ainda pode tentar a ação.

Assim, jogadores e Mestres podem retornar ao começo deste capítulo e olhar para a expressão mais básica das regras. Um jogador quer fazer uma ação. O Mestre decide, em uma escala de 1 a 10, quão difícil seria tal tarefa e qual estatística ela usa. O jogador determina se ele tiver qualquer coisa que possa modificar a dificuldade e considera se deseja empregar Esforço. Uma vez que a decisão final seja tomada, ele faz o teste para ver se seu personagem obtém sucesso. É simples assim.

Como orientação adicional, a seguir estão algumas das ações mais comuns que um jogador poderá fazer.

Escalar

Quando um personagem escalar, o Mestre estabelecerá uma dificuldade baseada na superfície que será escalada. Se o personagem obtiver sucesso no teste, ele usará as regras de movimento como se estivesse se movendo normalmente, embora escalar seja como se mover por um terreno difícil: isso aumentará a dificuldade de um teste de movimento em um passo e reduzirá o movimento pela metade. Circunstâncias incomuns, tal como escalar sob fogo (ou enquanto estiver pegando fogo!) apresentam penalidades adicionais em passos. Ser perito em escalar reduz a dificuldade dessa tarefa.

Dificuldade	Superfície
2	Superfície com muitos apoios
3	Parede de pedra ou superfície parecida (alguns apoios)
4	Superfície desmoronando ou escorregadia
5	Parede de pedra lisa ou superfície parecida
6	Parede de metal ou superfície parecida
8	Superfície horizontal lisa (alpinista de cabeça para baixo)
10	Parede de vidro ou superfície parecida

Defensiva

Em uma situação de combate, um personagem pode ficar na defensiva como sua ação. Ele não faz ataques, mas diminui a dificuldade de todas as suas tarefas de defesa em um passo. Além disso, se um PNJ tentar chegar até ele ou fizer uma ação contra a qual ele está se defendendo, ele poderá tentar uma ação de Velocidade (baseada no nível do PNJ) com a dificuldade reduzida em um passo. Obter sucesso significa que o PNJ teve sua ação impedida; a ação do PNJ nesse turno é perdida. Isso é útil para bloquear uma entrada, proteger um amigo e assim por diante.

Se um PNJ estiver montando guarda, use o mesmo procedimento, mas para passar pela guarda, o PJ deverá tentar uma ação de Velocidade com a dificuldade aumentada em um passo. Por exemplo, Latora é um PNJ humano com um guarda-costas nível 3. O guarda-costas usa sua ação para proteger Latora. Se um PJ quiser atacar Latora, deverá primeiro obter sucesso em uma tarefa de Velocidade de dificuldade 4 para passar por essa guarda. Se obtiver sucesso, ele poderá fazer seu ataque normalmente.

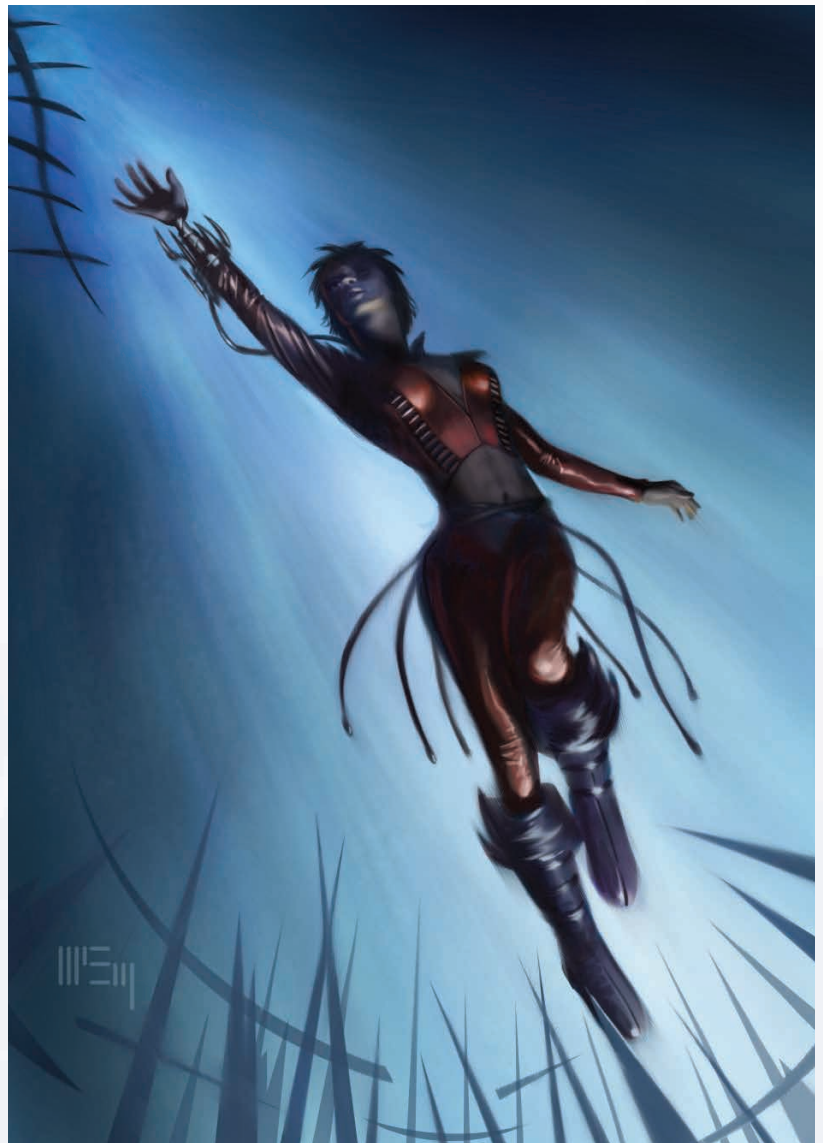
Curar

Você pode administrar socorro através de curativos e outros procedimentos, tentando curar cada paciente uma vez por dia. Essa cura restaura os pontos em uma Reserva de estatística de sua escolha. Decida quantos pontos você quer curar e, então, faça uma ação de Intelecto com dificuldade igual a esse número. Por exemplo, se você quiser curar alguém em 3 pontos, será uma tarefa de dificuldade 3 com um número-alvo de 9. Ser perito em cura reduz a dificuldade dessa tarefa.

Saltar

Decida o quão longe você quer saltar, isso estabelecerá a dificuldade do seu teste de Potência. Para um salto parado, subtraia 4 da distância (em pés, ou em 0,3 metros) para determinar a dificuldade do salto. Por exemplo, saltar 3 metros (10 pés) tem uma dificuldade igual a 6.)

Se você correr por uma distância imediata antes de saltar, conte como um recurso e reduza a dificuldade do salto em um passo.

Se você correr por uma distância curta antes de saltar, divida a distância do salto (em pés) por 2 e, então, subtraia 4 para determinar a dificuldade do salto. Devido a estar correndo uma distância imediata (e mais um pouco), você também conta sua corrida como um recurso. Por exemplo, saltar a uma distância de 6 metros (20 pés) começando com uma corrida curta tem dificuldade 5 (20 pés divididos por 2 é igual a 10, menos 4 é igual a 6, menos 1 por correr uma distância imediata).

Ser perito em saltar reduz a dificuldade dessa tarefa.

Para um salto vertical, a distância que você transpõe (em pés) é igual à dificuldade da tarefa de saltar. Se você correr uma distância imediata, conte como um recurso e reduza a dificuldade do salto em um passo.

Alternativamente, você pode ignorar a matemática e usar a tabela de Distância de Salto na página a seguir.

Não há nada de errado se o Mestre simplesmente atribuir um nível de dificuldade a um salto sem se preocupar com distância precisa. As regras aqui só servem para que todos tenham algumas diretrizes.

Compreender, Identificar ou Lembrar

Quando os personagens tentarem identificar ou descobrir como usar um dispositivo, o nível do dispositivo determinará a dificuldade do teste de Intelecto. Para um pouco de conhecimento, o

DISTÂNCIA DE SALTO

	Tipo de Salto			
Dificuldade	**Parado**	**Corrida Imediata** [1]	**Corrida Curta** [1]	**Vertical** [1]
0	1,2 metros	1,5 metros	3 metros	0 metros
1	1,5 metros	1,8 metros	3,6 metros	30 centímetros
2	1,8 metros	2,1 metros	4,2 metros	60 centímetros
3	2,1 metros	2,4 metros	4,8 metros	90 centímetros
4	2,4 metros	2,7 metros	5,4 metros	1,2 metros
5	2,7 metros	3 metros	6 metros	1,5 metros
6	3 metros	3,3 metros	6,6 metros	1,8 metros
7	3,3 metros	3,6 metros	7,2 metros	2,1 metros
8	3,6 metros	3,9 metros	7,8 metros	2,4 metros
9	3,9 metros	4,2 metros	8,4 metros	2,7 metros
10	4,2 metros	4,5 metros	9 metros	3 metros

[1] Se você for treinado em saltar, desça uma linha para determinar sua distância. Se você for especializado em saltar, desça duas linhas para determinar sua distância.

Mestre determina a dificuldade. Ser perito na área apropriada (a numenera, história do Nono Mundo, geologia, conhecimento local e assim por diante) reduz a dificuldade dessa tarefa.

Dificuldade	Conhecimento
0	Conhecimento comum
1	Conhecimento simples
3	Algo que um erudito provavelmente saiba
5	Algo que mesmo um erudito possa não saber
7	Conhecimento que pouquíssimas pessoas possuem
10	Conhecimento totalmente perdido

Procurar ou Ouvir

Geralmente, o Mestre descreverá qualquer visão ou som que não seja propositalmente difícil de detectar. Mas se você quiser procurar por um inimigo escondido, buscar por um painel secreto ou ouvir alguém emboscando você, faça um teste de Intelecto. Se for uma criatura, seu nível determinará a dificuldade do seu teste. Se for alguma outra coisa, o Mestre determinará a dificuldade do seu teste. Ser perito em percepção reduz a dificuldade dessa tarefa.

Interagir Com Criaturas

O nível da criatura determina o número-alvo como no combate. Assim, subornar um guarda funciona de forma muito parecida com socá-lo ou afetá-lo com um esoterismo. Também é válido para persuadir alguém, intimidar alguém, acalmar uma besta selvagem ou qualquer coisa do tipo. Interação é uma tarefa de Intelecto. Ser perito em persuasão, intimidação, suborno, enganação, manejo de animais ou alguma coisa dessa natureza poderá diminuir a dificuldade da tarefa se for apropriado.

Mover um Objeto Pesado

Você pode empurrar ou puxar algo muito pesado e movê-lo a uma distância imediata como sua ação.

O peso do objeto determina a dificuldade do teste de Potência para movê-lo; cada 25 kg aumentam a dificuldade em um passo. Portanto, mover algo que pesa 75 kg tem dificuldade igual a 3 e mover algo que pesa 200 kg tem dificuldade igual a 8. Se você puder reduzir a dificuldade da tarefa para 0, poderá mover um objeto pesado por até uma distância curta como sua ação. Ser perito em carregar ou empurrar reduz a dificuldade dessa tarefa.

Operar ou Desativar um Dispositivo, ou Abrir uma Fechadura

Quanto a compreender um dispositivo, o nível do dispositivo geralmente determina a dificuldade do teste de Intelecto. Entretanto, a menos que um dispositivo seja muito complexo, o Mestre frequentemente determinará que uma vez que você o tenha compreendido, nenhum teste é necessário para operá-lo exceto sob circunstâncias especiais. Portanto, se os PJs encontrarem e compreenderem como usar uma plataforma flutuante, poderão operá-la. Entretanto, se forem atacados, talvez seja necessário fazer um teste para garantir que eles não baterão a plataforma em uma parede enquanto estiverem tentando evitar ser atingidos.

Ao contrário de operar um dispositivo, desativar um dispositivo e abrir uma fechadura geralmente exigem testes. Essas ações com frequência envolvem ferramentas especiais e assumem que o personagem não esteja tentando destruir o dispositivo ou a fechadura. (Se você *estiver* tentando destruir o alvo, você provavelmente deverá fazer um teste de Potência para quebrar em vez de um teste de Velocidade ou Intelecto que exija paciência e conhecimento).

Ser perito em operar dispositivos ou abrir fechaduras reduz a dificuldade dessa tarefa.

Cavalgar

Se você estiver cavalgando um animal que seja treinado para ser uma montaria e estiver fazendo algo rotineiro como cavalgar de uma vila para outra ou de uma parte de um campo para outra, você não precisa fazer um teste (assim como você não precisará fazer um teste para caminhar por lá). Entretanto, ficar montado durante uma luta ou enquanto fizer algo complicado requer um teste de Velocidade para ser bem sucedido. Uma sela ou outro apetrecho apropriado é um recurso e reduz a dificuldade em um passo. Ser perito em cavalgar reduz a dificuldade dessa tarefa.

Dificuldade	Manobra
0	Cavalgar
1	Ficar na montaria em uma batalha ou outra situação difícil
3	Ficar em uma montaria quando você sofre dano
4	Montar um corcel em movimento
5	Persuadir uma montaria a se mover ou saltar duas vezes mais rápido ou mais longe do que o normal por uma rodada

Esgueirar-se

A dificuldade de esgueirar-se por uma criatura é determinada por seu nível. Esgueirar-se é um teste de Velocidade. Mover-se pela metade da velocidade reduz a dificuldade em um passo. Camuflagem apropriada ou outro apetrecho pode contar como um recurso e diminuir a dificuldade, como contam condições de iluminação de penumbra e ter muitas coisas atrás das quais se esconder. Ser perito em esgueirar-se reduz a dificuldade dessa tarefa.

Nadar

Se você estiver simplesmente nadando de um lugar para outro, como atravessar um rio ou lago calmo, use as regras padrão de movimento, observando o fato de que seu personagem estará em águas profundas. Ser perito em nadar diminui a dificuldade. Entretanto, às vezes, circunstâncias especiais requerem um teste de Potência para avançar enquanto nada, como quando estiver tentando evitar uma correnteza, sendo arrastado para um redemoinho e assim por diante.

Montarias comuns em Numenera incluem aneen (página 231), os galopa na neve (página 244) e o reptiliano brehm (página 163). Montarias menos comuns incluem o grande espron, parecido com antílope (página 184).

Montarias aladas incluem rastreios (página 256) e dracos-xi (página 239). Um cavalgavento (página 305) é uma montaria tecnológica.

"Três crianças costumavam brincar do lado de fora do meu laboratório, mas então eu realizei o primeiro teste do meu regulador multiversal inverso. Devo admitir, sinto falta daquelas crianças de vez em quando."
~Sir Arthour

ESPECIAL: OFÍCIOS, CONSTRUIR E REPAROS

Ofícios é um tópico complicado no Nono Mundo porque as mesmas regras que regem construir uma lança também cobrem consertar um teleportador. Normalmente, o nível do item determina a dificuldade de criá-lo ou repará-lo, bem como o tempo necessário. Para itens numenera (cifras, artefatos e esquisitices), adicione 5 ao nível do item para determinar a dificuldade de criá-lo ou repará-lo.

Às vezes, se o item for de natureza artística, o Mestre aumentará a dificuldade e o tempo necessários. Por exemplo, um banco tosco de madeira pode ser pregado em uma hora. Uma peça belamente acabada pode levar uma semana ou mais e exigiria mais perícia por parte do artesão.

O Mestre é livre para rejeitar algumas tentativas de criação, construção ou reparo, exigindo que o personagem tenha certo nível de perícia, ferramentas e materiais apropriados e assim por diante.

Um objeto de nível 0 não requer perícia para ser feito e é facilmente encontrado na maioria dos lugares. Pedras de funda e lenha são itens de nível 0 — produzi-los é uma rotina. Fazer uma tocha de madeira reaproveitada e pano embebido em óleo é simples, por isso é um objeto de nível 1. Fazer uma flecha ou uma lança é bastante comum, mas não é simples, portanto é um objeto de nível 2.

MATERIAIS

Em linhas gerais, para se criar um dispositivo, requerem-se materiais equivalentes ao seu nível e a todos os níveis abaixo dele. Portanto, um dispositivo de nível 5 requer material de nível 5, material de nível 4, material de nível 3, material de nível 2 e material de nível 1 (e, tecnicamente, material de nível 0).

O Mestre e os jogadores podem passar por cima de grande parte dos detalhes de criação se desejarem. Reunir todos os materiais para fazer um item mundano pode não valer a pena de se interpretar — ou pode. Por exemplo, fazer uma lança de madeira em uma floresta não é muito interessante, mas e se os personagens tivessem que fazer uma lança em um deserto sem árvores? Encontrar os escombros de algo feito de madeira ou forçar um PJ a projetar uma lança feita dos ossos de uma grande besta poderiam ser situações interessantes.

TEMPO

O tempo requerido para criar um item depende do Mestre, mas as diretrizes na tabela de ofícios são um bom ponto de partida. Geralmente, reparar um item leva algo entre metade do tempo de criação e o tempo total de criação, dependendo do item, do aspecto que precisa de reparo e das circunstâncias. Por exemplo, se criar um item leva uma hora, repará-lo leva entre trinta minutos e uma hora.

Às vezes um Mestre permitirá um trabalho urgente se as circunstâncias permitirem. Isso é diferente de usar perícia para reduzir o tempo requerido. Nesse caso, a qualidade do item é afetada. Digamos que um personagem precise criar uma ferramenta que corte aço sólido com um feixe de calor (um item de nível 7), mas tem que fazê-lo em um dia. O Mestre pode permitir, mas o dispositivo pode ser extremamente volátil, infligindo dano no usuário, ou pode funcionar apenas uma vez. O dispositivo ainda é considerado um item de nível 7 para se criar em todos os outros aspectos.

PERÍCIAS

O nível da perícia do artesão reduz a dificuldade, como de costume, em todos os sentidos, exceto para materiais e tempo. Se um personagem treinado em couraria quiser fazer um colete de couro e o Mestre decidir que será um item de nível 3, será apenas uma tarefa padrão (dificuldade 2), mas isso ainda levará um dia inteiro e materiais de nível 3, nível 2 e nível 1.

Com a aprovação do Mestre (e se fizer sentido), o personagem poderá reduzir o tempo ou os materiais necessários em vez da dificuldade. Um fabricante de flechas (itens de nível 2) treinado poderia tentar uma tarefa de dificuldade 2 em vez de uma tarefa de dificuldade 1 para criar uma flecha em quinze minutos em vez de uma hora, ou poderia criá-la em uma hora usando materiais abaixo do padrão (nível 1). Entretanto, às vezes o Mestre determinará que não é possível reduzir o tempo. Por exemplo, um único humano não poderia fazer uma camisa de cota de malha em uma hora.

PRODUZINDO ITENS

Dificuldade	Produzir	Tempo Geral para Construir
0	Algo extremamente simples, como amarrar uma corda ou achar uma pedra do tamanho apropriado	No máximo alguns minutos
1	Tocha	5 minutos
2	Lança, abrigo simples ou uma peça de mobília	1 hora
3	Arco, porta	1 dia
4	Espada, camisa de cota de malha	1 a 2 dias
5	Item numenera comum (globo luminoso, chave fresada)	1 semana
6	Item numenera simples	1 mês
7	Item numenera	1 ano
8	Item numenera	Muitos anos
9	Item numenera	Muitos anos
10	Item numenera	Muitos anos

Possíveis áreas para treinamento de personagem incluem:

- Fabricação de arco/flecha
- Couraria
- Fabricação artesanal de vidro
- Armoraria
- Forja de armas
- Artesanato em madeira
- Metalurgia

FALHA

Falhar em um teste significa que o dispositivo não está completo ou consertado. Para continuar a trabalhar nele, o personagem deverá juntar mais materiais (geralmente, o material de maior nível necessário) e levar a quantidade de tempo necessário novamente.

NUMENERA OU ITENS NÃO PADRONIZADOS

As regras anteriores funcionam bem para reparar a numenera ou itens não padronizados. Entretanto, se um personagem quiser criar um item numenera ou outro objeto permanente não padronizado, o jogador deverá usar XP (veja Pontos de Experiência, página 108). Se o personagem falhar no teste, nenhum XP será usado.

Possíveis áreas para treinamento de personagem incluem:

- Ofício em numenera (química)
- Ofício em numenera (eletrônica)
- Ofício em numenera (mecânica)
- Ofício em numenera (transdimensional)

IMPROVISANDO COM A NUMENERA

Os personagens podem tentar fazer com que uma cifra, um artefato ou outro dispositivo faça algo diferente da sua função pretendida. Às vezes, o Mestre vai simplesmente declarar que a tarefa é impossível. Você não pode transformar um frasco de elixir de cura em um comunicador bidirecional. Mas na maioria das vezes, há uma chance de sucesso. A numenera é uma tecnologia que um humano do século 21 não consegue sequer começar a entender, então a possibilidade ou impossibilidade de algo é muito mais flexível.

Dito isso, improvisar com a numenera não é fácil. Obviamente, a dificuldade varia de situação para situação, mas dificuldades começando em 7 não são despropositadas. O tempo requerido seria similar ao tempo necessário para reparar um dispositivo, seriam requeridas ferramentas e assim por diante. Se o improviso resultar em um benefício em longo prazo para o personagem — como criar um artefato que ele possa usar — o Mestre deverá exigir que ele use XP para fazê-lo.

Para muito mais sobre intromissão do Mestre, veja a página 325.

Frequentemente o Mestre se intromete quando um jogador tentar uma ação que, de acordo com as regras, deveria ser um sucesso automático. Entretanto, o Mestre é livre para se intrometer em outros momentos. Como regra geral, o Mestre deve se intrometer ao menos uma vez a cada sessão, mas não mais do que uma vez ou duas por personagem cada sessão.

Sempre que o Mestre se intrometer, o jogador poderá usar 1 XP para rejeitar a intromissão, embora isso também signifique que ele não receba os 2 XP. Se o jogador não tiver XP para usar, não poderá rejeitar a intromissão.

Exemplo 1: Por meio de perícia e assistência de outro personagem, um PJ de quarto grau reduz a tarefa de escalar um muro de dificuldade 2 para dificuldade 0. Normalmente, ele automaticamente teria sucesso na tarefa, mas o Mestre se intromete e diz "Não, um pedaço do muro em ruínas desmorona, portanto você ainda tem que fazer um teste". Assim como em qualquer tarefa de dificuldade 2, o número-alvo é 6. O PJ tenta o teste normalmente e, devido à intromissão do Mestre, o personagem recebe 2 XP. Ele imediatamente dá um desses XP a outro jogador.

Exemplo 2: Durante uma luta, um PJ balança seu machado e faz um corte no ombro de um inimigo, causando dano. O Mestre se intromete ao dizer que o inimigo se virou assim que o machado o atingiu, arrancando a arma das mãos do personagem e despachando-o retinindo pelo chão. O machado para a uns 3 metros de distância. Devido à intromissão do Mestre, o PJ recebe 2 XP e imediatamente dá um desses XP para outro jogador. Agora, o personagem deve lidar com a arma caída, talvez sacando uma arma diferente ou usando seu próximo turno para se atirar atrás do machado.

O cerne da jogabilidade em Numenera é descobrir coisas novas ou coisas velhas que sejam novidade outra vez.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Pontos de experiência (XP) são a moeda pela qual os jogadores ganham benefícios para seus personagens. As formas mais comuns de ganhar XP são através das intromissões do Mestre e pela descoberta de coisas novas e surpreendentes. Às vezes, pontos de experiência são ganhos durante a sessão de jogo e, às vezes, entre sessões. Em uma sessão típica, um jogador pode ganhar de 2 a 4 XP e, entre sessões, talvez outros 2 XP (em média). A quantidade exata depende dos eventos da sessão e das descobertas feitas.

É uma linha tênue, mas o Mestre, em última análise, decide o que constitui uma descoberta em vez de ser só uma coisa esquisita no curso de uma aventura. Normalmente, a diferença é: os PJs interagiram com sucesso e aprenderam algo sobre ela? Se sim, provavelmente é uma descoberta.

INTROMISSÃO DO MESTRE

A qualquer hora, o Mestre poderá introduzir uma complicação inesperada para um personagem. Quando se intrometer dessa maneira, ele deverá dar a esse personagem 2 XP. Esse jogador, por sua vez, deverá dar imediatamente um desses XP para outro jogador e justificar o presente (talvez porque o outro jogador teve uma boa ideia, contou uma piada engraçada, realizou uma ação que salvou uma vida e assim por diante).

DESCOBERTA

Apesar da intromissão do Mestre ser interessante, o jogo também tem um método mais convencional de conceder XP entre sessões. Mas isso não tem nada a ver com matar monstros. Eu sei — isso é estranho para um monte de jogadores. Derrotar oponentes em batalha é o caminho essencial para se ganhar XP em muitos jogos. Mas não em Numenera. Creio decididamente em conceder pontos de experiência aos jogadores pelas coisas que você espera que eles façam no jogo. Pontos de experiência são a recompensa que eles recebem por apertar o botão — ah, não, espere, isso é para ratos de laboratório. Bem, o princípio é o mesmo: dê XP aos jogadores para que façam alguma coisa e essa coisa é o que eles farão. Em Numenera, essa coisa é a descoberta.

Se um personagem obtiver um 1 em um dado, o Mestre poderá se intrometer sem dar ao personagem XP algum. Esse tipo de intromissão acontece imediatamente ou pouco depois disso.

DESCOBRINDO COISAS NOVAS

O cerne da jogabilidade em Numenera — a resposta à pergunta "O que os personagens fazem nesse jogo?" — é "Descobrir coisas novas ou coisas velhas que sejam novidade outra vez". Pode ser a descoberta de algo que um personagem possa usar como um artefato. Isso deixa o personagem mais poderoso, porque é quase certo que esse algo conceda uma nova capacidade ou opção, mas isso também é uma descoberta por si mesmo e tem como resultado o ganho de pontos de experiência.

Descobrir também pode significar achar um novo procedimento ou dispositivo numenera (algo muito grande para ser considerado um equipamento) ou até mesmo informação anteriormente desconhecida. Se os PJs encontrarem um antigo trem flutuante e o

colocarem para funcionar novamente de modo que possam usá-lo para chegar a um local distante, isso é uma descoberta. Se eles localizarem uma estação de recepção de sinal e descobrirem como desligar a transmissão de um satélite que está afetando todos os animais da região para que se tornem hostis, essa é uma descoberta. O elemento em comum é que os PJs descubram algo que possam compreender e usar. Uma cura para uma praga, os meios de ser extrair energia de uma usina hidroelétrica, uma nave voadora operacional ou uma injeção que conceda o conhecimento para criar um campo de força sobre uma estrutura — todas essas coisas são descobertas.

Por último, dependendo da perspectiva do Mestre e do tipo de campanha que o grupo quer jogar, uma descoberta poderia ser tão abstrata quanto uma verdade. Poderia ser um conceito ético como “Tudo o que vai, volta”, ou um adágio como “Todos têm um preço”.

Os PJs normalmente ganharão cerca de metade de seus pontos de experiência totais por fazer descobertas.

Artefatos: Quando o grupo ganhar um artefato, conceda XP igual ao nível do artefato e dividaos entre os PJs (mínimo de 1 XP para cada personagem). Se necessário, arredonde para baixo. Por exemplo, se quatro PJs descobrirem um artefato de nível 5, cada um deles receberá 1 XP.

Cifras e esquisitices não valem XP.

Outros Dispositivos: Esses dispositivos geralmente são grandes objetos imóveis encontrados nas ruínas abandonadas dos mundos anteriores, não artefatos que os personagens possam levar consigo e usar. Experiências com um dispositivo para descobrir o que ele faz podem conceder 1 XP para cada PJ envolvido, particularmente se os exploradores voltarem à civilização com uma história interessante das maravilhas do passado.

Descobertas Variadas: Várias outras descobertas podem conceder 1 XP para cada PJ envolvido. Nem sempre são dispositivos, mas geralmente é algum tipo de item ou engenhoca remanescente dos antigos. Isso pode incluir:

- Um enorme tonel de uma substância gelatinosa que altera animais normais submersos nela, transformando-os lentamente em versões gigantes deles mesmos.
- Um buraco negro em miniatura que seja usado para energizar um dispositivo cruzador dimensional.
- Uma série de órgãos de reposição armazenados em suspensão que possam ser usados para transplantes — se um chirurgião qualificado estiver disponível.
- Uma unidade de armazenamento que mantenha a comida fresca indefinidamente.
- Um canhão de torre de tiro montado em uma torre que possa ser movido (com grande esforço) e instalado para ajudar a proteger uma cidade contra invasão.

Shins não valem pontos de experiência. Encontrar dinheiro pode ajudar os personagens a comprar equipamento, mas não lhes concede XP.

Recompensas em ponto de experiência por artefatos geralmente devem se aplicar mesmo se o artefato tiver sido dado aos PJs em vez de encontrado, porque frequentemente tais presentes são recompensas pelo sucesso.

Este sistema funcionaria bem para grupos que estão acostumados a jogos mais tradicionais dependentes de nível e que podem subestimar o uso de XP para outras coisas. As expectativas de uma campanha de Numenera não são tão rígidas, mas você pode conduzi-la do jeito que melhor servir ao seu estilo. Para mais informação, veja o Capítulo 9: Regras Opcionais, página 113.

Nunca é demais reforçar: frequentemente as melhores aventuras são aquelas em que os jogadores tomam a iniciativa e agem proativamente para atingir um objetivo que estabeleceram para si mesmos. Queiram eles examinar e roubar a propriedade de um nobre, começar um negócio próprio, limpar uma área nos ermos para fazer suas casas ou qualquer outra coisa, às vezes os jogadores devem fazer suas próprias aventuras.

PROGREDINDO PARA UM NOVO GRAU

Os graus em Numenera não são como níveis em outros jogos de RPG. Em Numenera, ganhar níveis não é o único objetivo ou a única medida dos feitos dos jogadores. Personagens iniciantes (primeiro grau) já são competentes e existem apenas seis graus. O avanço de personagem tem uma curva de poder, mas que só é vertiginosa o bastante para manter as coisas interessantes. Em outras palavras, ganhar níveis é legal e divertido, mas não é o único caminho para o sucesso ou o poder. Se você usar todos os seus XP em benefícios imediatos, de curto e médio prazo, você será diferente de alguém que usou seus pontos em benefícios de longo prazo, mas não estará "atrás" desse personagem.

A ideia geral é que a maioria dos personagens use metade dos seus XP no avanço de grau e benefícios de longo prazo (que serão usados durante o jogo). Alguns grupos podem decidir que os XP ganhos durante um jogo devem ser usados em benefícios imediatos e de curto prazo (uso no jogo) e XP concedidos entre as sessões por descobertas sejam usados no avanço do personagem (uso de longo prazo).

Em última análise, a ideia é fazer dos pontos de experiência ferramentas que jogadores e Mestre possam usar para dar forma para a história e para os personagens, não só uma contabilização incômoda.

RECOMPENSAS DO MESTRE

Às vezes, um grupo terá uma aventura que não lide principalmente com a descoberta do passado ou a exploração de ruínas por artefatos. Nesse caso, é uma boa ideia o Mestre recompensar com XP a realização de outras tarefas. Um objetivo ou uma missão normalmente vale de 1 a 4 XP para cada PJ envolvido, dependendo da dificuldade e da duração do trabalho. Como regra geral, uma missão deve valer pelo menos 1 XP por sessão de jogo envolvida em seu cumprimento.

Por exemplo, salvar uma família em uma fazenda isolada que seja assolada por saqueadores abhumanos poderá valer 1 XP para cada personagem. Claro, salvar a família poderá significar realocá-los, fazer uma aposta com os abhumanos ou afugentar os saqueadores. Não precisaria significar o massacre de todos os abhumanos, apesar de que isso também funcionaria.

Entregar uma mensagem a uma vila remota no alto das montanhas que requeira que os PJs escalem em condições perigosas e se arrisquem a possíveis ataques de bruxas do rochedo provavelmente será uma missão que valerá 2 XP por personagem.

Por outro lado, se os PJs puderem voar com segurança por cima das montanhas ou se teleportar para a vila, a missão provavelmente valerá apenas 1 XP por personagem. Assim, as recompensas do Mestre serão baseadas não apenas na tarefa, mas também nos PJs e em suas capacidades.

Entretanto, isso não significa que os personagens devam ganhar menos XP se tiverem muitos lances de sorte ou inventarem um plano inteligente para superar obstáculos. Ser sortudo ou sagaz não deixa um desafio difícil menos difícil — só significa que os PJs obtêm sucesso mais facilmente.

RECOMPENSAS PARA JOGADORES MOTIVADOS

Os jogadores podem criar suas próprias missões ao estabelecer objetivos para seus personagens. Se obtiverem sucesso, ganharão XP como se tivessem sido enviados na missão por um PNJ. Por exemplo, se os personagens decidirem ajudar, por conta própria, a encontrar uma caravana perdida nas montanhas, isso será um objetivo e uma missão.

Às vezes os objetivos dos personagens são mais pessoais. Se um PJ jurou vingar a morte de seu irmão, isso ainda é uma missão. Esses tipos de objetivos que sejam importantes para os antecedentes de um personagem devem ser estabelecidos no começo ou perto do começo do jogo. Quando completado, o objetivo de um personagem deve valer pelo menos 1 XP (e talvez até 4 XP) ao PJ. Isso encoraja os jogadores a desenvolver os antecedentes dos seus personagens e a construir oportunidades para a ação no futuro. Fazer isso torna o antecedente mais do que apenas histórico — torna-o algo que pode impulsionar a campanha para frente. Com a aprovação do Mestre, os jogadores também podem receber XP antecipadamente para construir um antecedente. Veja a seção "Regras Opcionais" para informações adicionais (página 113).

USANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Pontos de experiência foram feitos para serem usados. Acumulá-los não é uma boa ideia e, se um jogador acumulasse mais do que 10 XP de uma vez em algum momento, o Mestre poderia exigir que ele usasse alguns.

Geralmente, pontos de experiência podem ser usados de quatro formas: benefícios imediatos, benefícios de curto prazo, benefícios de longo prazo e avanço de personagem.

Benefícios Imediatos

A forma mais fácil e direta de um personagem usar XP é refazer qualquer teste no jogo — mesmo um que não tenha sido feito por ele ou ela. Custa 1 XP por teste refeito. O jogador pode refazer o teste e usar o novo resultado ou o original, o que for melhor. Ele pode continuar a usar XP para refazer mais testes, mas isso rapidamente pode se tornar uma alternativa cara. É uma boa forma de tentar evitar um desastre, mas não é uma boa ideia usar um monte de XP para refazer o teste de uma ação única repetidamente.

Como mencionado antes, um jogador também pode usar 1 XP para rejeitar uma intromissão do Mestre.

Benefícios de Curto e Médio Prazo

Ao usar 2 XP, um personagem poderá ganhar uma perícia — ou, mais raramente, uma habilidade — que forneça um benefício de curto prazo. Por exemplo, digamos que um ou uma personagem perceba que todas as fechaduras na Cidadela do Santo de Ferro são parecidas com aquelas forjadas por um serralheiro que trabalhou em sua vila quando ele ou ela era jovem. O personagem usa 2 XP e diz que, em sua juventude, visitou o serralheiro e aprendeu o funcionamento interno dessas fechaduras. Como resultado, ele ou ela é treinado ou treinada em abrir fechaduras na Cidadela do Santo de Ferro. É como ser treinado em abrir fechaduras, mas isso se aplica apenas a fechaduras encontradas nessa localização em particular. A perícia é extremamente útil na cidadela, mas não em outro lugar.

Benefícios de médio prazo são normalmente baseados na história. Por exemplo, um personagem pode usar 2 XP enquanto escalar pelas montanhas e dizer que tem experiência em escalar em regiões como essa, ou talvez usar os XP após estar nas montanhas por um tempo e dizer que pegou o jeito de escalar por lá. De qualquer modo, a partir de agora ele é treinado em escalar nessas montanhas. Isso o ajuda agora e a qualquer momento em que ele retornar à área, mas ele não é treinado em escalar em todos os lugares.

Esse método permite que um personagem se torne imediatamente treinado em uma perícia por metade do custo normal (normalmente, tornar-se treinado em uma perícia custa 4 XP, como explicado em "Avanço de Personagem", página 112). Também é uma forma de receber uma perícia nova, mesmo que o PJ já tenha recebido uma como um passo para alcançar o próximo grau (novamente, veja a página 112).

Em casos raros, um Mestre pode permitir que um personagem use 2 XP para receber uma habilidade inteiramente nova — como um dispositivo, um esoterismo ou um poder mental — por um curto período, normalmente não maior do que o curso de uma aventura. O jogador e o Mestre devem chegar a um acordo sobre uma explicação baseada na história para o benefício. Talvez o esoterismo ou a habilidade tenha um requisito específico e raro, como uma ferramenta, uma bateria, uma droga ou algum tipo de tratamento.

Por exemplo, um personagem que queira explorar um lugar submerso tem vários componentes de numenera e usa 2 XP para forjar um dispositivo que lhe permita respirar embaixo d'água. O dispositivo dá a ele a habilidade por um tempo considerável, mas não permanentemente — o dispositivo só funciona por oito horas. Novamente, a história e a lógica da situação ditam os parâmetros.

Benefícios de Longo Prazo

Em muitos aspectos, os benefícios de longo prazo que um personagem receber por usar XP serão um meio de integrar as mecânicas do jogo à história. Os jogadores podem sistematizar as coisas que aconteçam aos seus personagens (ou que eles queiram que aconteça) falando para o Mestre e usando 3 XP.

Por exemplo, um jack chamado Therik passou um longo tempo se fazendo passar por bibliotecário em uma biblioteca enorme na cidade ribeirinha de Charmonde , então ele pode interceptar mensagens do escriba chefe secretamente disseminadas para um grupo de criminosos. Durante esse tempo, ele se torna muito familiarizado com o uso de uma biblioteca. O jogador do Therik fala com o Mestre e diz que gostaria que as experiências do jack tivessem um efeito duradouro no personagem. Ele usa 3 XP e recebe *familiaridade* com pesquisas de todos os tipos (veja abaixo).

> *Se uma regra fica no caminho ou prejudica o jogo, os jogadores e o Mestre devem trabalhar juntos para mudar isso.*

Charmonde, página 138

Algumas coisas que um PJ pode adquirir como benefício de longo prazo são baseadas na história. Por exemplo, no decorrer do jogo, o personagem pode ganhar um amigo (um contato) ou construir uma cabana (um lar). Esses benefícios provavelmente não são resultado do uso de XP. O novo contato vai até o PJ e inicia o relacionamento. A nova casa é dada a ele como uma recompensa por servir a um cliente poderoso ou rico, ou talvez o personagem herde a casa de um parente ou só a encontre por acaso.

Coisas que afetem habilidades de personagens, como uma familiaridade ou um artefato, são diferentes. Elas provavelmente requerem XP e tempo, dinheiro e assim por diante.

Benefícios de longo prazo podem incluir o que segue.

Familiaridade: O personagem recebe +1 de bônus para testes que envolvam um tipo de tarefa: cavalgar, ofício, persuadir e assim por diante.

Contato: O personagem ganha um PNJ importante como contato de longo prazo — alguém que ajudará com informação, equipamento, abrigo ou tarefas físicas. O jogador e o Mestre devem desenvolver os detalhes do PNJ e seu relacionamento com o personagem.

Lar: O PJ adquire uma residência de tempo integral. Pode ser um apartamento em uma cidade, uma casa, uma cabana na selva, uma base em um complexo antigo ou o que se encaixe melhor na situação. A residência deve ser um lugar seguro onde o PJ pode deixar seus pertences e dormir profundamente de noite. É possível que vários personagens possam combinar seus XP e comprar um lar juntos.

Título ou emprego: Concede-se ao PJ uma posição de importância ou de autoridade. Embora possa vir com responsabilidades, provavelmente também virá com prestígio e recompensa. Pode ser, também, simplesmente um título honorário.

Mestres e jogadores devem trabalhar juntos para que tanto as recompensas em XP quanto seus usos se encaixem na história em curso. Se um PJ fica em uma vila por dois meses para aprender a língua singular dos habitantes, o Mestre poderia recompensá-lo com alguns XP, que são imediatamente usados para garantir ao personagem a habilidade de falar e entender aquela língua.

Pontos de experiência não devem ser um objetivo por si só. Em vez disso, eles são uma mecânica de jogo para simular como — por meio de experiência, tempo, esforço, trabalho e assim por diante — personagens se tornam mais hábeis, mais capazes e, verdadeiramente, mais poderosos. Usar XP para explicar uma mudança nas capacidades de um personagem que ocorreu no curso da história, como se o PJ tivesse feito um dispositivo novo ou aprendido uma perícia nova, não é um desperdício de XP — é para isso que XP servem.

Riqueza: O PJ adquire uma riqueza considerável, quer por meio de ganho inesperado, por herança ou como um presente. Pode ser o bastante para comprar um lar ou um título, mas esse não é realmente o foco. O principal benefício é que o personagem não precisa mais se preocupar com o custo de equipamentos simples, hospedagem, alimentação e assim por diante. Essa riqueza poderia significar um valor definido — talvez 500 shins — ou poderia conferir a habilidade de ignorar custos menores, conforme decidido pelo jogador e pelo Mestre.

Artefato: O PJ cria um artefato que tem um poder que ele escolheu. Se o item for muito simples, o Mestre pode pular os detalhes de criação e dizer apenas que após um tempo, o PJ o cria. Para um item que altere significativamente o jogo — concedendo grandes poderes telepáticos ao personagem ou dando a ele a habilidade de teleportar à vontade — o Mestre pode exigir testes difíceis, um tempo considerável e componentes e materiais raros e difíceis de encontrar.

Avanço de Personagem

Progredir para o próximo grau envolve quatro passos. Quando um personagem usar XP em cada um dos quatro passos, ele avançará para o próximo grau e receberá todos os benefícios deste grau, tanto do seu tipo quanto do seu foco de personagem. Cada passo custará 4 XP. Os quatro passos poderão ser adquiridos em qualquer ordem, mas cada um só poderá ser adquirido uma vez por grau. Em outras palavras, um personagem deve comprar todos os quatro passos e avançar para o próximo grau antes de poder comprar o mesmo passo novamente.

Aumentar Capacidades: Você recebe 4 pontos novos para adicionar à sua Reserva de estatística. Você poderá alocar os pontos entre as suas Reservas da forma que desejar.

Rumo à Perfeição: Você adiciona 1 à sua Margem de Potência, sua Margem de Velocidade ou sua Margem de Intelecto (a sua escolha).

Esforço Extra: Sua pontuação em Esforço aumenta em 1.

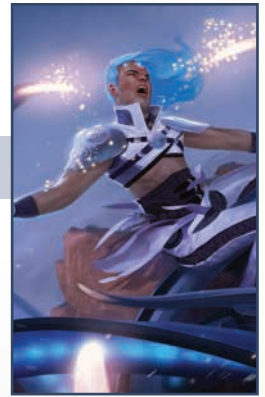
Perícias: Você se torna treinado em uma perícia de sua escolha, exceto as de ataque ou defesa. Como descrito no Panorama das Regras, um personagem treinado em uma perícia trata a dificuldade de uma tarefa relacionada como um passo abaixo do normal. A perícia que você escolher para esse benefício poderá ser qualquer coisa que você desejar, tal como escalar, saltar, persuadir ou se esgueirar. Você também poderá escolher ser erudito em certa área da tradição, tal como história ou geologia. Você poderá até mesmo escolher uma perícia baseada nas habilidades especiais do seu personagem. Por exemplo, se seu personagem puder fazer um teste de Intelecto para acertar o inimigo com uma rajada de força mental, você poderá se tornar treinado no uso desta habilidade, tratando sua dificuldade como um passo abaixo do normal. Se você escolher uma perícia em que já seja treinado, se tornará especializado nesta perícia, reduzindo a dificuldade das tarefas relacionadas em dois passos em vez de um.

Outras Opções: Os jogadores também podem usar 4 XP para adquirir outras opções especiais. Selecionar qualquer uma dessas opções contará como adquirir um dos quatro passos necessários para avançar para o próximo grau. As opções especiais são as seguintes.

- Reduzir o custo para usar armadura. Essa opção diminui o custo da Potência em 1 e diminui a redução de Velocidade em 1.
- Adicionar 2 a seus testes de recuperação.
- Se você for um glaive, selecionar uma nova manobra de combate. A manobra de combate deverá ser do seu grau ou de um grau abaixo.
- Se você for um nano, selecionar um novo esoterismo. O esoterismo deverá ser do seu grau ou de um grau abaixo.
- Se você forum jack, selecionar um novo truque de ofício. O truque deverá ser do seu grau ou de um grau abaixo.

Manobras de combate, página 29
Esoterismo, página 35
Truques de ofício, página 42

CAPÍTULO 9

REGRAS OPCIONAIS

OPÇÕES DE JOGO

Em uma tentativa de manter o jogo relativamente simples, as regras do capítulo anterior são projetadas para serem simplificadas, diretas e fáceis de usar. Entretanto, alguns jogadores e Mestres podem desejar um pouco mais de complexidade, especialmente conforme o jogo prosseguir, a fim de continuar comprometidos e permanecer desafiados. Se você está querendo regras mais robustas ou mais opções para adaptar o jogo, use algumas ou todas as regras opcionais nesta seção.

O Mestre é o árbitro final de quais regras opcionais estão disponíveis no jogo.

TROCAR DANO POR EFEITO

Você pode diminuir a quantidade de dano que você causa em combate em troca de um efeito especial que normalmente é obtido apenas em um teste de resultado 19 ou 20. Para determinar a quantidade de dano de um único ataque que você deve sacrificar, consulte a tabela a seguir e adicione a quantidade para o efeito desejado ao nível do inimigo. Por exemplo, se você quiser enfraquecer um monstro de nível 5, você terá de sacrificar 12 pontos de dano de um ataque (7 mais 5). O jogador pode esperar para determinar se acerta antes de decidir se troca o dano por um efeito.

Redução de Dano	Efeito
1	Atrapalhar/Distrair
2	Parte específica do corpo
3	Empurrão
3	Ultrapassar
3	Acertar objeto empunhado
4	Derrubar
7	Desarmar
7	Enfraquecer
8	Atordoar

Atrapalhar/Distrair: Por uma rodada, a dificuldade das ações do oponente é modificada em um passo em detrimento dele.

Parte Específica do Corpo: O atacante acerta um ponto específico no corpo do defensor. O Mestre decide qual efeito especial, se for o caso, surgirá como resultado. Por exemplo, acertar o tentáculo de uma criatura que esteja enrolado em seu aliado pode tornar a fuga do aliado mais fácil. Acertar um inimigo no olho pode cegá-lo por uma rodada. Acertar uma criatura em seu único ponto vulnerável pode ignorar sua Armadura.

Empurrão: O inimigo é empurrado ou forçado a recuar alguns centímetros. Na maioria das vezes esse efeito não importará muito, mas se a luta ocorrer sobre um parapeito ou perto de um poço de lava, o efeito poderá ser significativo.

Ultrapassar: O personagem pode se mover a uma curta distância no final do ataque. Esse efeito é útil para passar por um inimigo que guarde uma porta, por exemplo.

Acertar Objeto Empunhado: Em vez de acertar o inimigo, você acerta o que o inimigo está segurando. Para determinar os resultados, consulte as regras para atacar objetos (página 98).

Derrubar: O inimigo é derrubado. Ele pode se levantar em seu turno se desejar.

Desarmar: O oponente deixa cair um objeto que esteja segurando.

Enfraquecer: Pelo resto do combate, a dificuldade de todas as tarefas que o inimigo tentar é modificado em um passo em detrimento dele.

Atordoar: O oponente perde seu próximo turno.

DANO DURADOURO

Tipo de Dano	Descrição	Outro Efeito
Potência	Braço quebrado	Braço inutilizado
Potência	Lesão muscular	A dificuldade de todas as tarefas físicas é aumentada em um passo
Potência	Dano ao tecido	A dificuldade de todas as tarefas é aumentada em dois passos
Velocidade	Ruptura de ligamento	Move-se pela metade da velocidade; movimento curto não vai além de 7,6 metros; movimento longo não vai além de 15 metros
Velocidade	Perna quebrada	Não se move sem auxílio
Intelecto	Concussão	A dificuldade de todas as ações de Intelecto é aumentada em um passo

DANO PERMANENTE

Tipo de Dano	Descrição	Outro Efeito
Potência	Amputação de mão ou braço	Autoexplicativo
Velocidade	Permanentemente manco	Move-se pela metade da velocidade; movimento curto não vai além de 7,6 metros; movimento longo não vai além de 15 metros
Velocidade	Amputação de perna	Não se move sem auxílio
Intelecto	Perda de olho	A dificuldade da maioria ou de todas as ações físicas é aumentada em um passo
Intelecto	Dano cerebral	A dificuldade de todas as ações de Intelecto é aumentada em um passo
Intelecto	Cegueira	Personagem age como se estivesse sempre na escuridão total
Intelecto	Surdez	Personagem não consegue ouvir

DANO DURADOURO

Para uma simulação mais realista de dano, o Mestre pode usar a intromissão do Mestre para indicar que o dano sofrido por um personagem de jogador é "duradouro". Na maioria das vezes, esse dano é descrito como uma concussão, um osso quebrado, uma ruptura de ligamento ou dano grave muscular ou tecidual severo. Esse dano não se cura normalmente, portanto os pontos perdidos não podem ser recuperados por meio de testes de restauração. Em vez disso, os pontos retornam a uma taxa de 1 ponto por dia de descanso completo (ou 1 ponto a cada três dias de atividade regular). Até que os pontos sejam restaurados, o dano terá um efeito secundário.

Usar o dano duradouro é particularmente apropriado em casos em que ele seria uma consequência óbvia, como quando um personagem cai de uma grande altura. Também é apropriado para os personagens que já estejam enfraquecidos ou debilitados.

Margem, página 20
Intelecto, página 20
Reservas de Estatística, página 20
Inaptidão, página 47

DANO PERMANENTE

Parecido com o dano duradouro, dano permanente é uma situação especial decidida pelo Mestre. O dano permanente nunca se cura normalmente, embora a numenera possa reparar dano ou repor partes do corpo perdidas. Esse tipo de dano deve ser usado com moderação e apenas em situações especiais.

DANO DURADOURO OU PERMANENTE SUBSTITUINDO A MORTE

O Mestre pode usar o dano duradouro ou permanente em substituição à morte. Em outras palavras, se um PJ chegar a 0 em todas as suas Reservas de estatística, ele normalmente estará morto, mas você poder dizer que, em vez disso, ele cairá inconsciente e acordará com algum tipo de dano duradouro ou permanente.

ALTERNATIVAS PARA PONTOS DE DANO

Às vezes, um Mestre pode querer retratar os perigos do Nono Mundo de formas diferentes dos pontos de dano. Por exemplo, uma doença particularmente desagradável ou ferimentos podem dar ao personagem uma fraqueza ou inaptidão.

Fraqueza

Fraqueza é, essencialmente, o oposto de Margem. Se você tiver uma fraqueza de 1 em Intelecto, todas as ações de Intelecto que exijam que você use pontos custarão 1 ponto adicional da sua Reserva.

Inaptidão

Dano também pode causar inaptidões. Conforme explicado no capítulo "Descritores", inaptidões são como "perícias negativas". Em vez de ser um passo melhor naquele tipo de tarefa, você é um passo pior.

MODIFICAR HABILIDADES

Às vezes, um jogador pode usar uma habilidade especial de uma forma que vá além dos seus limites normais. Tais mudanças podem ser feitas na hora. Em alguns casos, simplesmente custa mais pontos para usar a habilidade de uma nova forma. Em outros casos, existem mais desafios para tal.

Para qualquer habilidade de Intelecto com um alcance específico, você poderá aumentar o alcance usando mais energia mental. Se usar 1 ponto adicional de Intelecto, você pode mudar o alcance em um passo — ou do curto para o longo, ou do longo para 152 metros. Você não pode aumentar o alcance além de 152 metros pelo uso de mais pontos. Qualquer habilidade de Intelecto que tenha uma duração (qualquer coisa mais do que uma

ação única em uma única rodada) geralmente dura um minuto, dez minutos ou uma hora. Ao usar 1 ponto adicional de Intelecto, você pode aumentar a duração em um passo, portanto pode-se fazer uma habilidade que dure um minuto durar dez minutos. As durações não podem ser aumentadas mais do que um passo.

Um jogador pode fazer um teste especial para modificar o alcance, a área ou outros aspectos de uma habilidade. O teste sempre é modificado pela estatística em que normalmente se baseia.

O Mestre estabelece a dificuldade para o teste baseado no passo de modificação. Como em qualquer teste, o jogador pode usar Esforço, perícia e recursos para reduzir a dificuldade. Geralmente, a dificuldade cai em uma das três categorias:

- **Impossível** (modificar uma habilidade para realizar um efeito sem relação alguma com sua descrição ou intenção)
- **Formidável** (modificar uma habilidade para fazer algo parecido com a descrição ou intenção, mas mudando sua natureza)
- **Difícil** (modificar uma habilidade para fazer algo dentro do espírito e da ideia geral da habilidade)

Por exemplo, digamos que um nano conheça o esoterismo Flutuar e queira modificar seu uso no meio de um encontro. Se ele quiser usá-lo para explodir alguém com fogo, será uma tarefa impossível (dificuldade 10) porque o fogo não tem relação alguma com a habilidade.

Se quiser usá-lo ofensivamente dentro da descrição geral da habilidade, ele poderá tentar fazer um inimigo voar e bater a cabeça no teto. Entretanto, transformar uma habilidade que não seja ofensiva em um ataque muda sua natureza, tornando a tarefa formidável (dificuldade 7).

Se desejar usá-lo para fazer um amigo flutuar em vez de si mesmo, isso estará dentro do espírito e da ideia geral do esoterismo. Isso é difícil (dificuldade 4), mas não despropositado.

Escolher Fazer Teste

Às vezes, se um jogador usar pontos em uma ação (por exemplo, empregar Esforço ou ativar uma habilidade), ele pode querer lançar um dado mesmo que não haja chance de falha, porque um resultado igual a 20 reduz o número de pontos que precisarão ser usados.

Além disso, em algumas situações, particularmente em combate, um resultado igual a 17 ou mais indica mais dano ou um efeito especial.

Nesses casos, os jogadores podem fazer o teste não para determinar se tiveram sucesso, mas para determinar se eles alcançaram muito mais que o sucesso. Entretanto, existe risco envolvido porque, se obtiverem um 1, resultará em uma intromissão do Mestre que não necessariamente significará falha, embora seja um uso óbvio da intromissão do Mestre.

Agindo Sob Ataque

Quando um personagem estiver atracado em combate corpo a corpo, fazer qualquer outra coisa além de lutar o tornará mais vulnerável. Isso vale para PJs e PNJs. Se um personagem atracado no corpo a corpo fizer uma ação diferente de lutar, cada um dos seus oponentes poderá fazer um ataque imediato extra. A única exceção para essa regra é se mover. Se a única ação do personagem for se mover, assume-se que ele se moverá lenta e cuidadosamente para escapar da luta, batendo em retirada do combate com segurança.

Por exemplo, Toram está de costas contra uma porta de segurança enquanto enfrenta dois sathosh. Se ele tentar abrir a porta usando seu terminal de controle, estará fazendo uma ação no lugar de lutar e ambos os sathosh conseguirão fazer um ataque contra ele.

Modificando o Alcance das Armas

Se um personagem com uma arma de ataque a distância quiser atacar um inimigo fora do alcance da arma, ele poderá fazer isso, mas a dificuldade do ataque será aumentada em dois passos. Geralmente, o aumento no alcance não se prolonga infinitamente. Um personagem usando uma arma que tenha um alcance curto só pode tentar atingir um alvo que esteja a uma distância longa. Um personagem usando uma arma que tenha alcance longo pode tentar atingir um alvo a até 61 metros de distância com uma modificação de dificuldade de dois passos, um alvo a até 152 metros de distância com uma modificação de dificuldade de quatro passos e um alvo a até 300 metros de distância com uma modificação de dificuldade de seis passos. Armas com alcances que comecem maiores do que o alcance longo devem ser julgadas pelo Mestre.

Ataques com limites rígidos, como o raio de detonação de um explosivo, não podem ser modificados.

Efeito Maior Opcional

Quando um teste de um jogador conceder-lhe um efeito maior, em vez de usar o efeito, ele poderá escolher lançar um d6 e adicionar o resultado ao teste inicial. Essa opção torna possível obter sucesso em tarefas com números-alvo maiores do que 20 sem diminuir a dificuldade.

DISTINÇÕES DE ARMAS

As armas têm apenas algumas distinções — elas são leves, médias ou pesadas e são brancas ou à distância. Entretanto, você também pode adicionar as seguintes distinções.

De Corte: Armas com bordas afiadas, como espadas e machados, são armas de corte. Em um acerto bem sucedido, elas infligem 1 ponto adicional de dano contra um inimigo sem armadura, mas 1 ponto a menos contra um oponente de armadura. As garras de uma criatura podem ser consideradas armas de corte.

Perfurante: Armas de ponta, como adagas, lanças e flechas, são armas perfurantes. Quando um atacante usar um resultado de 17 ou mais em

Sathosh, página 258

Flutuar, página 37

Intromissão do Mestre, página 88

um ataque bem sucedido, ele infligirá 1 ponto adicional de dano além de qualquer bônus de dano normalmente concedido por seu resultado. Entretanto, se obtiver um 5 ou menos em um ataque bem sucedido, ele infligirá 1 ponto a menos de dano como se a arma passasse de raspão ou arranhasse o inimigo. Os dentes pontudos de uma criatura podem ser considerados armas perfurantes.

Esmagadora: Armas sem corte como clavas e martelos são armas esmagadoras, efetivas até mesmo contra inimigos muito bem blindados. Armas esmagadoras ignoram 1 ponto em Armadura, mas infligem 1 ponto a menos de dano contra inimigos sem armadura. Os golpes poderosos dos tentáculos inquietos de uma criatura podem ser considerados armas esmagadoras.

Armadura, página 92

Alcance: Uma arma de alcance é uma arma branca longa, como uma lança longa, um pique ou um chicote, que pode atacar inimigos a um pouco mais de distância. Alguém com uma arma de alcance pode manter atacantes afastados (a não ser que eles também tenham armas de alcance). Ataques contra alguém com uma arma de alcance são modificados em um passo a favor do defensor. Em certas situações, como lutas de perto, uma arma de alcance pode ser complicada de manejar (a dificuldade de ataque de quem a empunha é aumentada em um passo) ou usar tal arma pode ser impossível. Os ataques de uma criatura muito grande ou com braços longos podem ser considerados armas de alcance.

USANDO MINIATURAS

Alguns jogadores gostam de usar miniaturas, contadores ou outros símbolos para representar seus personagens, particularmente em uma situação no campo de batalha. Miniaturas que mostrem a localização dos PJs, PNJs e características do terreno podem ser auxílios visuais úteis. Elas ajudam as pessoas a ver quem está mais perto da porta, onde está qual margr e quem será esmagado se a parte perigosamente frágil do teto desabar.

Margr, página 248

Distância

Os jogadores que usarem miniaturas frequentemente também usarão um mapa quadriculado para representar a distância. Se você usar um, provavelmente será melhor considerar que cada quadrado de 2,5 centímetros represente cerca de 1,5 metros. Simplesmente mova sua miniatura o exato número de quadrados; por exemplo, uma distância curta seria 10 quadrados.

Um mapa quadriculado, entretanto, não é necessário em Numenera. Uma vez que a maioria das coisas tem uma das três distâncias possíveis — imediata, curta e longa — isso é tudo com o que você precisa se preocupar. Assim, você poderia cortar três pedaços de cordão: um de 5 cm de comprimento, um de 25 cm de comprimento e um de 51 cm de comprimento. Se alguma coisa tiver alcance imediato, estique o cordão de 5 cm a partir do ponto de origem para ver o quão longe ele vai. Qualquer personagem cuja miniatura esteja a 5 cm de outra miniatura pode fazer um ataque corpo a corpo contra esta miniatura. (Presume-se que o atacante mova-se para perto do alvo, portanto, aproxime as miniaturas). Se um personagem quiser se mover a uma distância curta, use o cordão de 25 cm para medir de seu ponto inicial até seu destino pretendido. Se o cordão puder alcançar tal distância, ele também poderá. Para alcance longo, qualquer coisa que você possa alcançar com o cordão de 51 cm estará no alcance. Em breve, você vai descobrir que pode medir as distâncias a olho — a precisão não é tão importante.

Distância, página 89

Tamanho

Em alguns jogos que usam miniaturas, o tamanho da base da miniatura é importante. Em Numenera, tal precisão não é necessária. Entretanto, certamente ajuda se criaturas maiores tiverem bases maiores, representando que estão ocupando mais espaço.

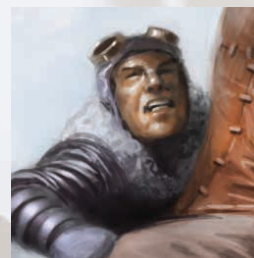
Falando nisso, Mestres são livres para considerar "grande" qualquer criatura apropriada. Uma criatura apropriada seria provavelmente uma que tenha mais que 3 metros de altura ou 3 metros de largura. Criaturas grandes não precisarão mover suas miniaturas quando fizerem um ataque corpo a corpo dentro da distância imediata. Elas simplesmente alcançam tal distância.

Os Mestres também podem designar algumas criaturas como "enorme". Criaturas enormes têm 6 metros de altura ou 6 metros de largura. Para elas, a distância imediata é um cordão de 10 cm de comprimento — ou quatro quadrados em um mapa quadriculado — e elas não precisam se mover para fazer ataques corpo a corpo.

Como regra geral, o número máximo de atacantes contra uma única criatura é o mesmo que o número de miniaturas cujas bases se encaixem ao redor da criatura. Em geral, isso significa que criaturas maiores podem ser atacadas por mais agressores.

Jogo Tático

Quando você usar miniaturas, alguns aspectos do jogo se tornarão mais importantes, incluindo alcance, movimento e efeitos especiais que movam personagens. Se um personagem for empurrado, mova sua miniatura 1 ou 2 quadrados (ou 2,4 cm a 5 cm) para trás, conforme for apropriado.

Isso significa que o terreno também se torna importante. Se um abismo profundo estiver próximo, os jogadores precisam saber exatamente onde ele está em relação às suas miniaturas caso eles tenham a oportunidade de empurrar um inimigo para dentro do abismo (ou tenham que encarar esse mesmo risco). Da mesma forma, coisas para se abrigar, a composição de câmaras interiores e assim por diante se tornam importantes e devem ser representadas junto das miniaturas. Muitas pessoas apreciam jogar esse tipo de jogo em uma superfície apagável ou lavável, para que possam desenhar as características e posicionar as

miniaturas corretamente na ação. Rascunhá-las no papel funciona bem, assim como usar livros, lápis ou outras coisas para representar saliências, paredes e assim por diante. E, claro, peças de terreno podem ser usadas para dar mais sabor. Algumas peças são feitas de papel para que sejam baratas.

O campo de vista também se torna mais importante e, se você já tiver cortado um cordão para controlar a distância, também funcionará para esse propósito. Coloque o cordão em qualquer lugar na base do personagem que estiver agindo e estique o cordão em direção ao alvo. Se o cordão puder ser estendido para qualquer parte da base do alvo, o atacante terá aquele campo de vista.

Possíveis Inconvenientes

O lado ruim de usar miniaturas é que o detalhamento exato que elas oferecem fica às vezes no caminho do controle narrativo do Mestre. Por exemplo, sem miniaturas, ele pode usar a intromissão do Mestre para dizer "Você estava em pé sobre o alçapão quando ele se abriu". Com miniaturas, um jogador geralmente sabe exatamente onde está parado em um dado momento.

Além disso, psicologicamente, miniaturas parecem encorajar o combate. Se você colocar uma miniatura na mesa de jogo representando uma nova criatura que os PJs encontraram, alguns jogadores assumirão que precisam entrar em combate tático com ela em vez de conversar, se esgueirar por ela ou tentar algum outro curso de ação.

OPÇÕES DE PERSONALIZAÇÃO DE PERSONAGEM

Os personagens de Numenera são fáceis de criar, mas alguns jogadores irão querer personalizá-los mais do que inicialmente o sistema permite. Eles podem usar as seguintes regras para personalizar de leve (ou significativamente) seus personagens precisamente como quiserem. Como sempre, o Mestre é o árbitro final de quais regras opcionais estão disponíveis no jogo.

Personalizando Tipos de Personagem

Os seguintes aspectos dos três tipos de personagem podem ser modificados na criação de personagem conforme sugerido. Outras habilidades não devem ser mudadas.

Reservas de Estatística

Cada tipo de personagem tem um valor inicial de Reserva de Estatística. Um jogador pode trocar pontos entre suas Reservas numa base de um para um, portanto, por exemplo, pode trocar 2 pontos de Potência por 2 pontos de Velocidade. Entretanto, nenhuma Reserva de estatística inicial deve ser maior que 20. Tenha em mente que jacks recebem mais pontos iniciais que outros personagens e essa opção pode deixá-los mais potentes.

Margem

Um jogador pode começar com uma Margem de 1 em qualquer uma das estatísticas que desejar. Devido aos glaives começarem com uma Margem de 1 tanto em Potência quanto em Velocidade, usar essa regra opcional permite que um glaives tenha uma Margem de 1 em quaisquer duas estatísticas (não apenas em Potência e Velocidade). Tenha em mente que jacks já têm a habilidade de escolher em qual estatística eles têm uma Margem, portanto essa regra opcional diminui uma das vantagens de ser um jack.

Uso de Cifra

Se um personagem inicial sacrificar uma perícia inicial (uma perícia física para um glaive ou treinamento na numenera para um nano), ele poderá usar uma cifra a mais além do que é listado. Alternativamente, se um personagem desistir de uma cifra, ele receberá uma perícia adicional de sua escolha. De qualquer modo, não se deve mudar mais do que uma cifra.

Habilidades Não Variáveis

Cada tipo tem habilidades imutáveis e estáticas no primeiro grau que não envolvem qualquer um dos aspectos referidos acima ou qualquer escolha do jogador. Para um jack de primeiro grau, essas habilidades são "Prática Com Armas Leves e Médias" e "Perícia Flexível". Para nanos, são "Prática Com Armas Leves" e "Treinamento na Numenera". Para glaives, são "Prática em Armadura" e "Prática Com Todas as Armas".

Qualquer uma dessas habilidades pode ser sacrificada para receber treinamento em uma perícia de escolha do jogador.

Personalizando Descritores

De acordo com as regras normais, cada descritor é baseado em alguma modificação das seguintes:

Alguns descritores oferecem +4 para uma Reserva de estatística ou duas perícias limitadas ou uma perícia ampla.

Outros descritores oferecem +2 para uma Reserva de estatística ou três perícias limitadas ou uma perícia limitada e uma perícia ampla.

Uma perícia ampla cobre muitas áreas (como, por exemplo, todas as interações). Uma perícia limitada cobre algumas ações (como por exemplo interações enganadoras). Perícias relacionadas a combate, como defesa ou iniciativa, são consideradas perícias amplas nesse contexto.

Independente disso, você pode adicionar uma perícia adicional se for equilibrada por uma inaptidão que seja essencialmente uma "perícia negativa". Você pode adicionar outras habilidades que não sejam perícias ao examiná-las e tentar equipará-las ao valor de uma perícia, se for possível. Se o descritor parecer ser negligenciado, adicione entre dez e quinze shins de equipamento adicional para balancear as coisas.

Com essa informação em geral, você pode personalizar um descritor, mas tenha em mente que um descritor muito personalizado não é um descritor se ele já não disser algo sobre um personagem. É melhor usar essa informação para criar um novo descritor que se encaixe exatamente em como o jogador quer retratar o personagem.

Cifra, página 278

Jack, página 40

Nano, página 32

Glaive, página 26

Reservas de Estatística, página 20

Shins, página 77

Margem, página 20
Potência, página 20
Velocidade, página 20

As regras de personalização de focos são desenvolvidas para jogadores que gostam da ideia de um foco em particular, mas acham que, talvez, uma das habilidades que ele confere não se encaixa perfeitamente ao conceito de seu personagem.

Perícias, página 25

Armadura, página 92

Personalizando Foco

Em qualquer grau, um jogador pode selecionar uma das seguintes habilidades no lugar da habilidade concedida pelo grau. Muitas dessas habilidades substitutas, particularmente nos graus mais altos, envolvem modificação corporal com dispositivos ou algo parecido.

Grau 1

Auto-aprimoramento: Você recebe 6 novos pontos para dividir entre suas Reservas de estatística como desejar. Facilitador.

Causando a Dor: Você causa 1 ponto adicional de dano em cada ataque que você fizer. Facilitador.

Mais Treinamento: Você recebe uma perícia adicional de sua escolha (que não seja de combate ou defesa) em que você ainda não seja treinado. Facilitador.

Grau 2

Habilidade de Grau Inferior: Escolha qualquer habilidade de Grau 1 acima.

Treinamento de Combate Ofensivo: Escolha um tipo de ataque no qual você ainda não seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado em ataques com esse tipo de arma. Facilitador.

Treinamento de Combate Defensivo: Escolha um tipo de tarefa de defesa em que você ainda não seja treinado: Potência, Velocidade ou Intelecto. Você é treinado em tarefas de defesa daquele tipo. Facilitador.

Grau 3

Habilidade de Grau Inferior: Escolha qualquer habilidade de Grau 1 ou 2 acima.

Vitalidade Nanotecnológica: Devido a uma injeção de anticorpos artificiais e nanorrobôs de defesa imunológica em sua corrente sanguínea, agora você é imune a doenças, vírus e mutações de qualquer tipo.

Fusão de Armadura: Você encontra alguém para realizar uma cirurgia em você e o procedimento coloca implantes biometálicos em grandes partes do seu corpo. Esses implantes fornecem-lhe +1 em Armadura mesmo quando você não estiver usando armadura física.

Grau 4

Habilidade de Grau Inferior: Escolha qualquer habilidade de Grau 1, 2 ou 3 acima.

Resistência Nanotecnológica: Devido a uma injeção de agentes biológicos e nanodefensores, agora você é imune a venenos, toxinas ou qualquer tipo de ameaça de partículas, incluindo a Ventania de Ferro. Você não é imune a vírus, bactérias ou radiação.

Armamento Embutido: Você encontra alguém para realizar uma cirurgia em você e o procedimento coloca implantes biomecânicos em suas mãos ou olhos. Os implantes permitem que você atire uma rajada de energia que inflija 5 pontos de dano com um alcance de 61 metros. Não há custos para que você use essa habilidade. Ação.

Grau 5

Habilidade de Grau Inferior: Escolha qualquer habilidade de Grau 1, 2, 3 ou 4 acima.

Campo Adaptável: Devido a um dispositivo implantado em sua coluna vertebral, agora você possui um campo que se irradia a 2,5 cm partindo do seu corpo. O campo o mantém em uma temperatura confortável; mantém radiação perigosa, doenças e gases distantes e sempre lhe fornece ar respirável.

Campo Defensivo: Devido a um dispositivo implantado em sua coluna vertebral, agora você possui um campo de força que se irradia a 2,5 cm partindo do seu corpo e fornece-lhe +2 em Armadura.

Grau 6

Habilidade de Grau Inferior: Escolha qualquer habilidade de Grau 1, 2, 3, 4 ou 5 acima.

Campo Reativo: Devido a um dispositivo implantado em sua coluna vertebral, agora você possui um campo de força que se irradia a 2,5 cm partindo do seu corpo e fornece-lhe +2 em Armadura. Além disso, se for atingido por um ataque corpo a corpo, o campo fornecerá uma reação que infligirá 4 pontos de dano de eletricidade ao atacante.

Inconvenientes e Penalidades

Além de todas as outras opções de personalização, um jogador pode optar por uma variedade de inconvenientes ou penalidades para receber vantagens adicionais.

Fraqueza

Como observado anteriormente, fraqueza é, essencialmente, o oposto de Margem. Se você tiver uma fraqueza de 1 em Velocidade, todas as ações de Velocidade que exijam que você use pontos custarão 1 ponto adicional de sua Reserva. A qualquer momento, um jogador pode escolher dar uma fraqueza a um personagem e, em troca, receber +1 em sua Margem em uma das outras duas estatísticas. Portanto, um PJ pode adquirir uma fraqueza de 1 em Velocidade para receber +1 em sua Margem de Potência. Normalmente, você pode ter uma fraqueza apenas em uma estatística em que você tenha uma Margem de 0. Além disso, você não pode ter mais que uma fraqueza ou uma fraqueza maior que 1, a não ser que a fraqueza adicional venha de outra fonte (como uma doença ou deficiência resultante de ações ou condições no jogo).

Inaptidões

Inaptidões são como "perícias negativas". Elas tornam um tipo de tarefa mais difícil por aumentar a dificuldade em um passo. Se um personagem escolher adquirir uma inaptidão, ganhará uma perícia de sua escolha. Normalmente, um personagem só pode ter uma inaptidão, a não ser que a inaptidão adicional venha de outra fonte (como um descritor, uma doença ou uma deficiência resultante de ações ou condições no jogo).

REGRAS OPCIONAIS DE XP

Geralmente, os jogadores recebem pontos de experiência ao fazer descobertas ou por meio das recompensas do Mestre. Como uma alternativa a esse sistema, os jogadores podem sugerir que outros jogadores recebam XP. O Mestre pede indicações ao final de uma aventura e os jogadores discutem quem fez o que, quem teve as melhores ideias, quem lidou bem com uma situação em particular e assim por diante. Cada personagem ainda recebe XP, mas os jogadores decidem o quanto cada um recebe.

Outra opção é o Mestre oferecer XP ao grupo entre as sessões e deixá-los dividir entre si como sentirem que seja justo. Esse método pode ser usado com XP recebido por descoberta ou por meio das recompensas do Mestre.

Por último, o grupo pode decidir que os pontos de experiência recebidos de diferentes formas sejam usados de diferentes modos. Um método é declarar que os XP recebidos através da intromissão do Mestre estejam disponíveis apenas para usos imediatos, de curto e longo prazo, enquanto os concedidos entre as sessões sejam usados para o avanço nos níveis. A vantagem para essa opção é que todos os personagens avançam pelos seis graus mais ou menos no mesmo ritmo — uma questão importante para alguns jogadores. Naturalmente, um bom Mestre pode chegar a esse resultado por conta própria ao distribuir recompensas cuidadosamente, e muitos grupos descobrirão, enquanto jogam, que a igualdade no avanço não é uma questão importante em Numenera, mas as pessoas devem jogar o jogo que quiserem jogar.

Adiantamento de Ponto de Experiência

Ao introduzir uma complicação de história baseada nos antecedentes do seu personagem, um jogador pode começar o jogo com uma quantidade significativa de XP (e pode usá-los imediatamente se desejar, até mesmo para adquirir níveis). O Mestre tem a palavra final sobre essa opção, que só deve ser usada em grupos que não insistam que todos os personagens tenham exatamente os mesmos níveis de poder. Esse conceito baseado na história permite que um jogador crie exatamente o personagem que deseja desde o princípio, com o custo de construção sendo uma complicação narrativa para si mesmo.

Por exemplo, uma jogadora pode querer começar o jogo com um companheiro robótico ou uma arma de raio. De acordo com as regras normais, essas opções não estão disponíveis para um jogador iniciante, mas ela pode encontrá-los ou fazê-los em determinado momento (e talvez após usar XP). Com a regra opcional, a personagem recebe um adiantamento em XP que pode ser usado para “comprar” o autômato ou a arma, mas em troca, ela tem uma inaptidão com todas as interações com PNJ.

Em outro exemplo, digamos que um jogador não queira começar jogando com um nano novo e jovem — ele quer jogar com alguém que seja mais velho e mais experiente. Embora Numenera não assuma que todos os personagens iniciantes sejam recrutas verdes e jovens, a visão do jogador não soa exatamente como um nano de primeiro grau. Portanto, ele vem com um inconveniente significativo como um vício grave em uma droga cara, em troca de um adiantamento em XP que lhe permita começar no segundo grau, com todos os benefícios de um personagens de segundo grau.

Estas complicações de história valem um adiantamento de 4 a 6 XP:

- As pessoas acham o personagem extremamente antipático. Não importa o que ele diga ou faça, criaturas e animais inteligentes o acham desagradável. Qualquer tentativa de interagir com criaturas é tratada como se fosse um passo mais difícil do que o normal. Além disso, o Mestre deve sempre partir do pressuposto de que todas as pessoas tratam o personagem com aversão e desdém como padrão.
- O personagem tem uma perna machucada. Ela falha de vez em quando (pelo menos uma vez por aventura, e geralmente uma vez por sessão) e, quando isso acontece, a dificuldade de todas as tarefas de Velocidade é aumentada em um passo para ele.

Inaptidão, página 47

- O personagem tem uma inaptidão em uma tarefa significativa, como ataque, defesa, movimento ou algo dessa natureza. Como resultado, a dificuldade de tais tarefas é aumentada em um passo para ele.
- O personagem tem uma condição debilitante ocasionalmente, como um problema nas costas, alcoolismo, distúrbios alimentares e assim por diante. Esse problema resulta em uma penalidade significativa uma vez por sessão.
- O personagem é procurado pela justiça e deve ser discreto. Isso pode causar complicações baseadas na história no lugar de mecânicas, mas pode tornar a vida difícil para ele às vezes.
- O personagem tem um parente ou amigo indefeso que frequentemente está em perigo. Novamente, essa não é uma questão mecânica, mas uma que afeta a forma como se interpreta o personagem. Às vezes, ele terá que parar o que está fazendo para ajudar a pessoa a sair de uma enrascada. Em outros momentos, a vida da pessoa poderá estar realmente ameaçada, obrigando o PJ a agir.
- O personagem deve realizar uma ação regular para manter suas habilidades. Por exemplo, a cada manhã, deve "comungar" com um "deus" ultrapoderoso e artificialmente inteligente que concede seus poderes. Se essa comunhão for perturbada ou atrapalhada, ou se a transmissão for quebrada ou bloqueada, o PJ não terá acesso a seus poderes neste dia.
- O personagem deve ter um item específico para ser capaz de usar suas habilidades. Por exemplo, ele precisa de uma célula de energia, um cristal de concentração ou outro objeto que possa ser perdido, roubado ou destruído. Talvez, como uma célula de energia, ele precise ser substituído ou recarregado de tempos em tempos.

Varjellan e lattimores não são as únicas raças visitantes no Nono Mundo, mas são as mais comuns. Outras vivem em áreas mais isoladas ou remotas e não são bem conhecidas.

Examplos de nomes varjellen:
Vestiai Lagim
Malianoke
Visixtru
Thrianelli
Lieos Kel
Palianeir
Strolrushi

Estas complicações de história valem um adiantamento de 12 a 20 XP:

- O personagem é procurado pela justiça e é perseguido ativamente por vários PNJs. Não é apenas uma questão de se esconder quando estiver na cidade. Em vez disso, os PNJs aparecerão nos piores momentos possíveis e tentarão capturar ou matar o personagem.
- O personagem tem um problema que faz com que a dificuldade de todas as tarefas envolvendo combate ou interação com PNJs seja aumentada em um passo.
- O personagem tem uma condição verdadeiramente debilitante como cegueira, surdez, deficiência, vício grave em droga e assim por diante.
- O personagem tem um parente ou amigo indefeso que (por algumas questões vitais) deve acompanhá-lo por, pelo menos, 75% do tempo. Ele irá gastar muitas ações protegendo essa pessoa em vez de fazer o que preferia estar fazendo.
- As habilidades do personagem dependem de uma droga rara que é difícil de obter. Sem uma dose regular dessa substância, ele estará praticamente impotente.
- O personagem passou por experimentos quando era uma criancinha, o que deu a ele poderes e habilidades. Agora, para receber quaisquer novas habilidades, deve encontrar o pesquisador original e replicar o processo. Essa é uma grande missão e pode resultar em um longo atraso no avanço do personagem (dar a ele um impulso efetivo em poder no começo do jogo, mas depois, nenhum impulso por um longo tempo).

OPÇÕES RACIAIS

A suposição padrão é que todos os personagens de jogadores sejam humanos. Entretanto, o Nono Mundo é um lugar estranho e outras opções estão disponíveis, embora devam ser extremamente raras.

Visitantes

Visitantes... não são daqui. Eles são os descendentes de viajantes que vieram para a Terra durante um mundo anterior, quando viagem interestelar — talvez até mesmo intergaláctica — era algo comum. Em algum momento, os viajantes foram abandonados aqui, talvez porque a civilização que dava suporte à sua tecnologia entrou em colapso ou desapareceu. Às vezes, visitantes — principalmente varjellen (veja a página seguinte) — sugerem que a Terra uma vez serviu como o centro de um vasto império com milhares de mundos. No entanto, não há como ter certeza disso, nem parece relevante agora, cem mil ou até mesmo um milhão de anos mais tarde.

Independente de como eles chegaram aqui, os visitantes agora chamam o Nono Mundo de lar. Eles têm habitado a Terra por mil gerações ou mais e há muito esqueceram qualquer conhecimento útil que seus ancestrais possam ter tido sobre ciência, tecnologia ou o universo. Em vez disso, eles se adaptaram, biológica e culturalmente, para sobreviver em seus novos lares. Eles não conhecem outra vida nem outro lugar, mas permaneceram profundamente conscientes de que foram, na melhor das hipóteses, transferidos, e na pior, descartados.

Os visitantes às vezes se integram em sociedades humanas no Nono Mundo, mas mais frequentemente se mantêm em suas próprias comunidades pequenas. São relativamente raros comparados aos humanos. Na verdade, muitos humanos nunca encontraram um visitante, e alguns não acreditam que eles existem, rejeitando-os como histórias de pescador ou o resultado de deformidades ou transformações baseadas na numenera. Embora visitantes e humanos sejam muito diferentes no ponto de vista e personalidade, habitar no mesmo mundo, encarar os mesmos perigos e ter as mesmas experiências tornou possível que entendessem uns aos outros e se dessem bem. A maioria dos visitantes fala a mesma língua de humanos que vivem na mesma região, embora comunidades particularmente isoladas tenham suas próprias línguas, exatamente como acontece como grupos humanos remotos. Os visitantes não podem se miscigenar com humanos ou com visitantes de outros tipos.

Se o Mestre permitir, jogadores poderão criar personagens visitantes. Uma raça visitante é seu descritor, mas ele pode escolher qualquer tipo e foco de

personagem que quiser. Por exemplo, um jogador pode criar um glaive varjellen que Faz Milagres ou um jack lattimor que Deixa um Rastro de Gelo. Devido ao fato de personagens visitantes ganharem mais benefícios de seus tipos raciais do que ganhariam de um descritor convencional, cada um carrega mais desvantagens. Personagens visitantes também apresentam desafios de interpretação, portanto é recomendado que jogadores novos não criem PJs visitantes.

Varjellen

Altos e delgados, os varjellen nunca seriam confundidos com humanos. Eles têm a carne de um tom vermelho-violáceo, olhos bulbosos, contralaterais, de um amarelo elétrico, uma crista alta e fina no topo de suas cabeças e peito largo, com duas estruturas semelhantes a apêndices que formam uma cavidade dentro do seu peito. Essa cavidade protege seus corações e fornece acesso a ele e a outros órgãos internos. Os humanos comparam o tórax de varjellen com uma gaiola com portas que abrem e fecham. Os varjellen chamam essa cavidade protegida de “crisol”. Ter acesso a seus próprios órgãos internos fornece aos varjellen um benefício único. Ao massagear suavemente e rearranjar sutilmente seus órgãos internos de um modo compreensível apenas para a mente varjellen, eles ganham controle sobre a própria estrutura física, modificando seus corpos em nível celular conforme necessário.

Em outras palavras, um varjellen poderá se tornar mais rápido, mais forte e até mais esperto quando precisar. Mas há um preço. Para aumentar a musculatura de um tipo, outro deve ser diminuído. Para aprimorar as estruturas do cérebro, o tecido de outro lugar do corpo deve ser sacrificado. Quando um varjellen se tornar mais esperto, ficará mais lento ou mais fraco. Quando ele se tornar mais rápido ou mais gracioso, ficará menos resistente ou menos inteligente e assim por diante. O processo de alteração é chamado de *reforjar*. Os varjellen podem se reforjar no máximo uma vez por dia e o processo leva quase uma hora. Um varjellen jovem que já tenha aprendido a reforjar pode fazer isso na metade do tempo, mas conforme o corpo envelhece, o processo fica mais demorado, portanto, uma hora é a média.

Os varjellen são assexuados até que não o queiram ser, altura em que podem adotar órgãos ou femininos ou masculinos para fins reprodutivos. Obviamente, uma vez que um varjellen esteja grávido, mantém as características femininas até dar à luz, aproximadamente seis meses depois. Os humanos são incapazes de discernir qualquer diferença entre os varjellen que assumem um gênero e os que não.

Os varjellen vivem 250 anos ou mais e tipicamente se reproduzem apenas uma vez, sempre dando à luz a gêmeos. Como os humanos, eles respiram oxigênio, precisam de comida e água e assim por diante. Entretanto, eles são herbívoros e não conseguem digerir carne. Pelos padrões humanos, eles preferem alimentos particularmente picantes e bebidas muito fortes. A maioria dos vírus e toxinas que afetam humanos também afetam os varjellen, embora existam diferenças raras. Sua acuidade visual é no mínimo 50% melhor do que a humana, mas sua audição é um pouco pior. Eles não possuem olfato.

Afora essas características físicas, os varjellen compartilham alguns traços gerais de personalidade (embora, obviamente, os indivíduos difiram uns dos outros). Humanos frequentemente os acham frios, complexos e indiferentes na maior parte do tempo, mas eles podem ser imprevisivelmente ardorosos, apaixonados ou instáveis. Cuidadosos quando perto de estranhos, os varjellen são mais liberais com informação e comportamento informal entre aqueles em quem confiam. Mas, frequentemente, a confiança de um varjellen é difícil de conquistar.

Muitos varjellen apreciam trabalhar com ferramentas e são fascinados por dispositivos do passado, embora se preocupem pouco com história em geral, preferindo focar no presente e no futuro. Eles são atraídos por mistério e exploração. Os varjellen apreciam artes visuais e música, mas não têm noção de poesia e não se interessam muito por histórias.

Embora sejam guerreiros relutantes, os varjellen fazem o que for preciso para proteger a si mesmos. Eles quase nunca são os agressores em situações físicas, mas se necessário, podem ser tão desonestos ou cruéis quanto qualquer humano (mais uma vez, isso varia de indivíduo para indivíduo). Eles valorizam igualdade e equidade, mas podem definir esses conceitos de uma forma diferente dos humanos. A necessidade de justiça varjellen dá a eles um desejo profundo de corrigir erros — a vingança é bem conhecida entre sua espécie.

Os varjellen usam roupas não muito diferentes das vestes humanas, sempre cobrindo seu crisol. Indivíduos tipicamente pintam, tatuam ou decoram suas cristas e cabeças de outras formas para expressar suas próprias personalidades.

Habilidades Varjellen

Todos os personagens varjellen em Numenera têm as seguintes habilidades:

Reduzido: No primeiro grau, você tem 3 pontos, não 6, para dividir entre as suas Reservas de estatística.

Reforjar: Você pode usar uma hora durante

Faz Milagres, página 67
Deixa um Rastro de Gelo, página 58

o dia para rearranjar suas Reservas de estatística atuais como quiser, trocando livremente os pontos entre elas. Você não é limitado a um máximo em nenhuma Reserva, mas diminuir uma Reserva para 0 faz com que você desça no marcador de dano normalmente.

Teste de recuperação, página 94

Lento para Recuperar: Cada teste de recuperação que você faz sofre uma penalidade de -1.

Perícia: Você é treinado na numenera.

Perícia: Você é treinado em percepção visual.

Inaptidão: A dificuldade de tarefas envolvendo história é aumentada em um passo.

Inaptidão: A dificuldade de tarefas envolvendo poesia ou oratória é aumentada em um passo.

Inaptidão: A dificuldade de tarefas envolvendo ouvir é aumentada em um passo.

Lattimor

Um lattimor é o resultado de uma união simbiótica de duas criaturas diferentes: um bursk (um bípede peludo, grande e forte) e um neem (uma criatura fúngica inteligente). Eles se unem em síntese para formar um novo ser. Efetivamente, um lattimor é duas criaturas com um corpo.

Um lattimor típico tem cerca de 2,1 metros de altura, com ombros caídos e largos, braços fortes e pernas curtas. Tem dois olhos grandes e muito separados, mais quatro olhos menores que ficam acima, perto uns dos outros. Embora todo seu corpo seja coberto por pelo castanho claro, preto ou branco, as costas de um lattimor têm uma área lisa e descolorida, quase como um grande hematoma. Os humanos muitas vezes acham que a área lembra vagamente um morcego ou uma coruja com as asas abertas. Uma inspeção mais próxima revela minúsculos pelos ondulados que são quase filiformes — muito diferente do pelo no resto do corpo da criatura. Esses pelinhos são a manifestação externa do neem, embora quando adultos, o fungo se transforme em uma estrutura celular do corpo principal do bursk.

A síntese do bursk e do neem é imperfeita. A simbiose resulta em uma única criatura com uma única mente, chamada de *estado de fuga*. Embora o bursk e o neem sejam melhorados pela união — o todo é bem melhor que a soma das partes — às vezes as duas criaturas funcionam de forma independente. Em outras palavras, o lattimor existe em um estado de fuga na maior parte do tempo, mas às vezes ou o bursk ou o neem assume o controle. Do ponto de vista de um ser humano, isso pode parecer uma doença psicótica parecida com o distúrbio de múltiplas personalidades, mas para um lattimor é simplesmente a vida normal. Cada bursk e cada neem possuem nomes individuais e a união adota os dois nomes. Por exemplo, um neem chamado Narlyen e um bursk chamado Fesh podem se combinar para criar um lattimor chamado Narlyen-Fesh.

Um lattimor pode, a qualquer momento, estar em um estado bursk, em um estado neem ou (mais frequente) em um estado de fuga. O estado bursk, geralmente, é mais inclinado à agressão, ao combate e à atividade física. O estado neem é contemplativo e dado a conversas. Às vezes, a mudança de um estado para outro ocorre inesperadamente. Quando o lattimor quer mudar de estado, a mudança exige uma concentração cuidadosa. É mais difícil de sair do estado bursk, por ser mais agressivo, do que dos outros dois estados.

Lattimores são criaturas fortes com sentidos aguçados. Eles respiram nitrogênio, mas só precisam de um pouco, portanto, podem prender a respiração por até dez minutos sem problema. A maioria das toxinas inalatórias que incomodariam um humano não tem efeito sobre eles. Os lattimores são onívoros e podem digerir materiais orgânicos que um humano, quase certamente, não poderia.

Os lattimores têm gênero masculino e feminino, mas só porque os bursk têm — o neem se reproduz assexuadamente. Quando dois lattimores acasalam, o resultado é um bursk que se une imediatamente a um neem para que cresçam juntos. Se a união não puder ser estabelecida dentro das primeiras semanas, é improvável que aconteça com sucesso. Lattimores machos geralmente são maiores do que as fêmeas e andam um pouco curvados. A expectativa média de vida de um lattimor é de aproximadamente 50 anos. Geralmente, quando uma parte da criatura combinada

morre, ambas morrem. Entretanto, há registros de um neem sendo "apagado" de um bursk, reduzindo-o a uma criatura bestial que nunca poderá formar novamente a síntese de um lattimor.

Sem um neem, um bursk é nada mais que uma besta, tão inteligente quanto um animal de carga esperto e bem adestrado. Sem um bursk, um neem é consciente e inteligente, mas nem chega perto do nível humano; não é capaz de usar ferramentas e mal se move.

A perspectiva de um lattimor depende de seu estado atual e pode variar de um indivíduo a outro. Em seu estado de fuga, um lattimor é cuidadoso, mas curioso. A maioria dos humanos acharia que isso é autopromoção, mas não de forma ofensiva. Em um estado de bursk, a criatura se entedia facilmente e se concentra principalmente em comer e provar sua força (e valor) por meio de atos físicos como combate, feitos de força ou competições. Esses momentos extrovertidos podem ser totalmente precipitados às vezes. Em um estado neem, a criatura é tímida, contemplativa e introvertida. Ela gosta de falar, mas provavelmente prefere só pensar.

Nem todos os pares lattimor são harmoniosos. Raramente, um neem e um bursk passam a odiar um ao outro e competem pelo controle quando não estão em um estado de fuga.

Jogar com um lattimor como uma raça de PJ pode ser difícil, pois é um personagem com três personalidades e pontos fortes. Para um desafio extra, dois jogadores poderiam jogar juntos com um único personagem lattimor, com um no controle quando a criatura estiver no estado bursk, o outro no controle quando no estado neem e os dois trabalhando juntos quando no estado de fuga.

HABILIDADES LATTIMOR

Todos os personagens lattimor em Numenera têm as seguintes habilidades:

Forte: Sua Reserva de Potência aumenta em 4 pontos.

Mudar de Estado: O estado de fuga é o padrão. Será o estado quando você despertar. Você poderá mudar seu estado ao tentar uma tarefa de Intelecto com uma dificuldade 4. O Mestre pode modificar a dificuldade dependendo das circunstâncias; situações estressantes aumentam a dificuldade. Mudar o estado é uma ação e, uma vez que você tentar (obtendo sucesso ou não), você não poderá tentar novamente por pelo menos uma hora.

ESTADO DE FUGA

Perícia: Você é treinado em percepção.

ESTADO BURSK

Perícia: Você é treinado em ataques feitos com um tipo de arma escolhido na criação do personagem.

Perícia: Você é treinado em quebrar coisas.

Perícia: Você é treinado em percepção.

Inaptidão: Você não consegue pensar com calma. A dificuldade de tarefas envolvendo tradição, conhecimento ou compreensão é aumentada em um passo.

Inaptidão: Você não consegue falar com calma. A dificuldade de tarefas envolvendo interagir com os outros de modo agradável é aumentada em um passo.

Inaptidão: Você não consegue contemplar com calma. A dificuldade de tarefas envolvendo concentração ou estudar — incluindo usando esoterismos — é aumentada em um passo.

ESTADO NEEM

Perícia: Você é treinado em todas as interações com outros.

Perícia: Você é treinado em tarefas envolvendo estudo, contemplação ou concentração mental, incluindo esoterismos.

Inaptidão: Você não gosta muito de lutar. A dificuldade de tarefas envolvendo combate — incluindo testes de ataque e de defesa — é aumentada em um passo.

Inaptidão: Você é totalmente focado. A dificuldade de tarefas envolvendo perceber qualquer coisa inesperada é aumentada em um passo.

Mutantes

Alguns personagens foram afetados por mutação. Mutantes não são visitantes. Eles são humanos que mudaram ao longo do tempo, seja por meio de forças naturais da evolução, seja por meio de uma manipulação artificial — intencional ou não — de um indivíduo ou seus ancestrais. A manipulação artificial poderia significar exposição a agentes mutagênicos, o resultado de engenharia genética ou o resultado de engenharia genética que deu errado.

No Nono Mundo, mutantes, às vezes, se unem. Aqueles com deformidades hediondas enfrentam discriminação e escárnio. Alguns são párias e outros são reverenciados, ostentando suas mutações como um sinal de superioridade, poder e influência. Suas mutações são vistas como uma benção, não uma maldição. Algumas pessoas acreditam que eles sejam divinos.

Existem cinco categorias de mutações. Duas delas — mutações benéficas e mutações poderosas — causam mudanças que não são nem fisicamente óbvias e nem extraordinárias. Mutações poderosas são mais potentes do que as benéficas. Mutações prejudiciais são mudanças físicas que geralmente são grotescas e, de certa forma, debilitantes. A quarta categoria, mutações distintas, também fornece habilidades significativas, mas elas marcam o personagem como evidentemente mutante. Por último, as mutações estéticas não trazem capacidade especial alguma e são simplesmente cosméticas (embora, às vezes, de forma dramática).

Na teoria, existe uma sexta categoria que pode ser chamada de mutações incapacitantes, mas personagens nunca têm esse tipo de mutação. Os mutantes com mutações incapacitantes podem ter nascido sem membros, com pulmões quase sem funcionar, sem a maior parte do cérebro e assim por diante. Tais mutações impedem que um personagem seja viável.

Se quiser jogar com um mutante, você terá habilidades especiais, mas elas terão um preço.

Exemplos de nomes lattimor:
Narlyen-Fesh
Gravish-Morel
Margel-Mes
Zester-Dolin
Carstol-Reg
Ungeym-Werl
Hanlan-Jorum

Nas convenções de nomenclatura lattimor, nomes tipicamente recebem hífen, com a primeira metade sendo o nome do neem e a segunda, o nome do bursk.

Reserva de Potência, página 20

Alguns dos mutantes mais infames do Nono Mundo são os Fahat de Nihliesh, página 211.

Em vez de um descritor — ou melhor, escolhendo *mutante* como seu descritor — você recebe duas mutações benéficas. Se você optar por uma mutação prejudicial também, você poderá ter três mutações benéficas, ou uma mutação poderosa, ou uma mutação poderosa e uma mutação distintiva. Você também pode ter de zero a quatro mutações distintivas, o que depende totalmente de você. As mutações são sempre obtidas aleatoriamente por teste, embora o jogador e o Mestre possam chegar a um acordo para garantir que o personagem resultante seja um com que o jogador queira jogar.

Diferente das habilidades recebidas da maioria das outras fontes, as mutações que afetarem a dificuldade das tarefas serão recursos, não perícias. Isso significa que qualquer mudança de passo de uma mutação é uma adição a qualquer mudança de passo que você possa receber de uma perícia.

Perícias, página 25

Os Cavaleiros Angulanos (página 224) veem mutantes como uma verdadeira ameaça para a humanidade e os caçam sem piedade.

Mutações Benéficas

As mutações a seguir não exigem quaisquer mudanças visíveis ou distinções no personagem. Em outras palavras, as pessoas com essas mutações não são obviamente reconhecidas como mutantes. Usar mutações benéficas nunca custa pontos de Reserva de estatística e nunca requer uma ação para "ativar".

01-05 Ossos reforçados: Você recebe +5 na sua Reserva de Potência.

06-10 Circulação aprimorada: Você recebe +5 na sua Reserva de Potência.

11-15 Musculatura aprimorada: Você recebe +5 na sua Reserva de Potência.

16-20 Sistema nervoso aprimorado: Você recebe +5 na sua Reserva de Velocidade.

21-25 Processos neurais aprimorados: Você recebe +5 na sua Reserva de Intelecto.

26-30 Couro grosso: Você recebe +1 em Armadura.

31-33 Aumento da capacidade pulmonar: Você consegue prender a respiração por cinco minutos.

34-36 Aderência: Suas mãos e seus pés têm superfícies naturalmente aderentes e, assim, são recursos em tarefas envolvendo escalar, evitar ser derrubado ou soltar algo que você esteja segurando.

37-39 Pele escorregadia: Você secreta um óleo escorregadio, o que lhe dá um recurso em qualquer tarefa envolvendo escorregar ao ser agarrado por outra pessoa, escorregar de cordas, espremer-se por uma abertura pequena e assim por diante.

40-45 Escudo telecinético: Você usa telecinese de forma reflexiva para evitar ataques, o que lhe dá um recurso em tarefas de defesa de Velocidade.

46-50 Voz sugestiva: Sua voz é modulada tão perfeitamente que é um recurso em todas as tarefas de interação.

51-53 Processador de sonhos: Quando dorme, você processa informação de modo que, depois de acordar, você tenha um recurso em quaisquer ações de Intelecto realizadas ao longo do dia anterior. Por exemplo, se tiver que determinar se uma planta desconhecida é venenosa, você poderia "dormir sobre o assunto" e determinar no dia seguinte com um recurso na ação.

54-60 Imunidade a venenos: Você é imune a todos os venenos.

61-65 Imunidade a doenças: Você é imune a todas as doenças.

66-70 Resistência a fogo: Você recebe +3 em Armadura contra dano de fogo.

71-75 Resistência a frio: Você recebe +4 em Armadura contra dano de frio.

76-80 Resistência psíquica: Você recebe +3 em Armadura contra dano de Intelecto.

81-85 Resistência a ácido: Você recebe +5 em Armadura contra dano de ácido.

86-88 Resistência a perfuração: Você recebe +2 em Armadura contra dano de ataques perfurantes.

89-91 Resistência a corte: Você recebe +2 em Armadura contra dano de ataques cortantes.

92-94 Resistência a concussão: Você recebe +2 em Armadura contra dano de ataques esmagadores.

95-96 Sem cheiro: Você não pode ser rastreado ou localizado pelo cheiro e nunca terá odores desagradáveis.

97-99 Farejar: Você consegue sentir criaturas, objetos e terreno pelo cheiro da mesma forma que um humano normal o faz pela visão. Você consegue detectar cheiros com esse nível de precisão apenas no alcance curto, mas sente odores intensos de muito mais longe (muito melhor do que um humano normal). Como um cão de caça, você consegue rastrear criaturas pelo cheiro delas.

00 Sentir Material: Você consegue sentir a presença de qualquer substância única dentro do alcance curto, embora não saiba detalhes ou a localização precisa. Você e o Mestre devem chegar a um acordo para determinar a substância: água, ferro, sintético, granito, madeira, carne, sal e assim por diante. Você não precisa se concentrar para sentir o material.

Mutações Prejudiciais

Salvo indicação em contrário, as mutações a seguir são visíveis, óbvias e grotescas. Elas não oferecem benefícios, apenas inconveniências.

01-10 Perna deformada: Todas as tarefas de movimento têm a dificuldade aumentada em um passo.

11-20 Face/Aparência deformada: Todas as tarefas de interação positiva têm a dificuldade aumentada em um passo.

21-30 Braço/Mão deformada: Todas as tarefas envolvendo o braço ou a mão têm a dificuldade aumentada em um passo.

31-40 Cérebro malformado: A dificuldade de todas as tarefas relacionadas à memória ou cognição é

aumentada em um passo.

41-45 Mentalmente vulnerável: A dificuldade de todas as tarefas de defesa de Intelecto é aumentada em um passo.

46-50 Lento e pesado: A dificuldade de todas as tarefas de defesa de Velocidade é aumentada em um passo.

51-60 Enfermo: A dificuldade de todas as tarefas de defesa de Potência é aumentada em um passo.

61-63 Cisto horrível: Um grande tumor, um apêndice imóvel ou um olho extra inútil pende do seu rosto, aumentando a dificuldade de todas as interações positivas (com a maioria das criaturas, particularmente com humanos) em um passo.

64-66 Membro inútil: Um dos seus membros é inútil ou está faltando.

67-71 Olho inútil: Um dos seus olhos é inútil ou está faltando. A dificuldade de todas as tarefas envolvendo especificamente a acuidade visual (localizar, buscar e assim por diante) é aumentada em um passo.

72-76 Orelha inútil: Uma das suas orelhas é inútil ou está faltando. A dificuldade de tarefas envolvendo especificamente ouvir é aumentada em um passo.

77-84 Fraqueza em Potência: Sempre que você usar pontos da sua Reserva de Potência, o custo será aumentado em 1 ponto.

85-92 Fraqueza em Velocidade: Sempre que você usar pontos da sua Reserva de Velocidade, o custo será aumentado em 1 ponto.

93-00 Fraqueza em Intelecto: Sempre que você usar pontos da sua Reserva de Intelecto, o custo será aumentado em 1 ponto.

Mutações Poderosas

As seguintes mutações não exigem quaisquer mudanças visíveis no personagem até serem usadas. As pessoas que têm essas mutações não são obviamente reconhecidas como mutantes se não usarem seus poderes. Usar algumas dessas mutações custa pontos de Reserva de estatística. Algumas são ações.

01-05 Visão no escuro: Você pode ver na escuridão total como se ela fosse iluminada. Facilitador.

06-10 Sem respirar: Você não precisa respirar. Facilitador.

11-15 Sem sede: Você não precisa beber água para sobreviver. Facilitador.

16-20 Pele de camaleão: Sua pele muda de cor conforme sua vontade. É um recurso para tarefas envolvendo se esconder. Facilitador.

21-24 Mordida selvagem: Sua boca se abre espantosamente e dentes ocultos e pontiagudos surgirão quando você quiser. Você pode fazer um ataque de mordida que inflige 3 pontos de dano. Facilitador.

25-26 Gotas grudentas: Você consegue produzir gotas grudentas nas pontas dos seus dedos. Elas são um recurso para tarefas envolvendo escalar ou não soltar o que estiver segurando. Você também pode arremessar essas gotas no alcance imediato e, se elas acertarem, aumentarão a dificuldade das tarefas físicas do alvo em um passo por uma rodada. Facilitador para usar em uma tarefa; ação para usar como um ataque.

27-30 Escultura facial: Você consegue alterar suas características o suficiente para ter um recurso em todas as tarefas envolvendo disfarce. Facilitador.

31-35 Sentir numenera: Você consegue sentir a presença de um dispositivo numenera ou esoterismo em funcionamento dentro de alcance curto. Você não sabe os detalhes ou a localização precisa. Ação.

36-40 Ferrão no dedo: Você pode fazer um ataque com sua mão que inflige 1 ponto de dano. Se você fizer um segundo teste de ataque bem sucedido, seu ferrão também injetará um veneno que infligirá 4 pontos de dano de Velocidade. Ação.

41-44 Ferrão no cotovelo: Você pode fazer um ataque com seu cotovelo que inflige 2 pontos de dano. Se você fizer um segundo teste de ataque bem sucedido, seu ferrão também injetará um veneno que infligirá 4 pontos de dano de Velocidade. Ação.

45-47 Cuspir agulhas: Você pode fazer um ataque no alcance imediato. Você cospe uma agulha que inflige 1 ponto de dano. Se você fizer um segundo teste de ataque bem sucedido, a agulha também injetará um veneno que inflige 4 pontos de dano de Velocidade. Ação.

48-50 Cuspir ácido: Você pode fazer um ataque no alcance imediato. Você cospe uma bolha de ácido que infligirá 2 pontos de dano. Ação.

51-53 Cuspir teias: Você consegue fazer até 3 metros de um material forte e parecido com corda por dia a uma taxa de aproximadamente 0,3 m por minuto. A teia é de nível 3. Você também pode cuspir bolhas de teia no alcance imediato e, se elas acertarem, aumentarão a dificuldade das tarefas físicas do alvo em um passo por uma rodada. Ação.

54-59 Pulmões com filtros: Você tem um recurso para ações de defesa de Potência contra vapores ou gases nocivos. Você consegue sobreviver em um ambiente hostil à respiração (como debaixo d'água ou em condições de vácuo) por até dez minutos. Facilitador.

60-62 Campo disruptivo (eletrônicos) (2 pontos de Intelecto): Quando quiser, você desregulará dispositivos dentro do alcance imediato (nenhum teste será necessário). Todos os dispositivos operam como fossem 3 níveis abaixo enquanto estiverem no alcance do seu campo. Os dispositivos reduzidos ao nível 0 ou abaixo não funcionam. Ação.

63-65 Campo disruptivo (carne) (2 pontos de Intelecto): Quando quiser, você desregulará carne dentro do alcance imediato. Todas as criaturas dentro do alcance do seu campo sofrem 1 ponto de dano. Se você empregar um nível de Esforço para aumentar o dano em vez de afetar a dificuldade, cada alvo sofrerá 2 pontos adicionais de dano. Se seu ataque falhar, os alvos na área ainda sofrerão 1 ponto de dano. Ação.

66-68 Campo disruptivo (pensamentos) (1 ponto de Intelecto): Quando quiser, você desregulará pensamentos dentro do alcance imediato. A dificuldade das ações de Intelecto de todas as criaturas dentro do alcance é aumentada em um passo. Ação.

69-70 Carne magnética: Você atrairá ou repelirá metal quando quiser. Não só pequenos objetos de

Mutantes não são abhumanos. Abhumanos são criaturas cujos antepassados — talvez por meio de mutação — tornaram-se algo não humano no passado distante e rejeitaram a própria humanidade. Agora eles procriam proles legítimas e bestiais que se tornaram uma espécie distinta.

A maioria das mutações nesta seção são muito radicais e especializadas para que sejam produtos naturais da evolução, a menos que o mutante seja, na verdade, o mais recente em uma longa linha de humanos divergentes que carregaram e aperfeiçoaram uma característica particular. Por exemplo, um mutante com garras e dentes afiados veio de uma linhagem familiar que remonta a antes da história registrada, com garras e dentes de desenvolvimento constante para uma adaptação específica. Muito, muito mais provável, o mutante tem algo de engenharia genética em sua ascendência que produziu um efeito particularmente bizarro e aleatório ou a mutação é uma variedade latente projetada para emergir gerações após a ocorrência da manipulação.

metal grudam em você, mas essa mutação é um recurso para tarefas envolvendo escalar no metal ou não soltar um objeto de metal que você esteja segurando. Essa mutação será um recurso para tarefas de defesa de Velocidade quando estiver sendo atacado por um inimigo de metal ou um inimigo com uma arma de metal. Facilitador.

71-73 Negar gravidade (2 pontos de Intelecto): Você flutua lentamente no ar. Caso se concentre, você pode controlar seu movimento pela metade da sua velocidade normal; do contrário, você vaga com o vento ou com qualquer dinamismo que tenha adquirido. Esse efeito dura por até dez minutos. Se você também tiver o esoterismo ou o truque de ofício Flutuar, você poderá flutuar por vinte minutos e se mover em sua velocidade normal. Ação para iniciar.

74-80 Telepatia (2 pontos de Intelecto): Você pode falar telepaticamente com outros que estejam dentro do alcance curto. A comunicação é bidirecional, mas a outra parte deve estar disposta e ser capaz de se comunicar. Você não precisa ver o alvo, mas deve saber que ele está dentro do alcance. Você pode ter mais de um contato ativo por vez, mas deve estabelecer contato com cada alvo individualmente. Cada contato dura por até dez minutos. Se você empregar um nível de Esforço para aumentar a duração em vez de afetar a dificuldade, o contato durará por 28 horas. Ação para estabelecer contato.

81-85 Pirocinese (1 ponto de Intelecto): Você pode fazer com que um objeto inflamável que possa ver, dentro do seu alcance imediato, pegue fogo espontaneamente. Se usado como um ataque, esse poder infligirá 2 pontos de dano. Ação.

86-90 Telecinese (2 pontos de Intelecto): Você consegue exercer força sobre objetos dentro do alcance curto. Uma vez ativado, seu poder tem uma Reserva de Potência efetiva de 10, uma Margem de Potência efetiva de 1 e um Esforço efetivo de 2 (aproximadamente igual à força de um adulto humano em forma e competente). Você pode usá-lo para mover objetos, investir contra objetos e assim por diante. Por exemplo, você poderia erguer e puxar para si um objeto leve de qualquer lugar dentro do alcance ou mover um objeto pesado (como uma peça da mobília) por cerca de 3 metros. Este poder não tem o controle preciso necessário para manejar uma ama ou mover objetos com muita velocidade, por isso, na maioria das situações, não é um instrumento de ataque. Você não pode usar esta habilidade em seu próprio corpo. O poder dura por uma hora ou até que sua Reserva de Potência se esgote, o que acontecer primeiro. Ação.

91-92 Mudança de fase (2 pontos de Intelecto): Você consegue atravessar lentamente barreiras sólidas a uma taxa de 2,5 cm por rodada (mínimo de uma rodada para atravessar a barreira). Você não pode agir (nada além de atravessar) ou perceber nada até atravessar inteiramente a barreira. Você não consegue atravessar barreiras de energia. Ação.

93-94 Dispositivo de energia (1+ pontos de Intelecto): Você pode recarregar um artefato ou outro dispositivo (exceto uma cifra) de modo que ele pode ser usado uma vez. O custo é de 1 ponto de Intelecto mais 1 ponto por nível do dispositivo. Ação.

95-96 Drenar energia: Você pode drenar a energia de um artefato ou dispositivo, o que lhe permite recuperar 1 ponto de Intelecto por nível do dispositivo. Você recupera pontos a uma taxa de 1 ponto por rodada se estiver concentrado totalmente no processo. O Mestre determina se o dispositivo é totalmente drenado (provavelmente verdadeiro para a maioria dos dispositivos portáveis ou menores) ou retém alguma energia (possivelmente verdadeiro para máquinas grandes). Ação para iniciar; ação a cada rodada para drenar.

97-99 Regeneração: Além de recuperar pontos através dos testes de recuperação normais, você recupera 1 ponto da sua Reserva de Potência ou da sua Reserva de Velocidade por hora, independente de descansar, até ambas as Reservas estarem no máximo. Facilitador.

00 Alimentar-se da dor: Sempre que uma criatura dentro do alcance imediato sofrer ao menos 3 pontos de dano (depois da subtração de Armadura) em um ataque, você poderá restaurar 1 ponto de uma das suas Reservas, até seu máximo. Você pode se alimentar de qualquer criatura dessa forma, seja amigo ou inimigo. Você nunca recupera mais do que 1 ponto por rodada. Facilitador.

Mutações Distintivas

As mutações a seguir envolvem mudanças físicas dramáticas na aparência do personagem. As pessoas com essas mutações são obviamente reconhecidas como mutantes. Usar algumas dessas mutações custará pontos de Reserva de estatística. Algumas são ações.

01-04 Boca extra: Você tem uma boca extra na sua mão, seu rosto ou estômago. Essa boca é cheia de dentes afiados e, se usada para atacar, infligirá 3 pontos de dano. Você também pode falar com duas vozes ao mesmo tempo. Facilitador.

05-08 Braço serpentino: Um dos seus braços termina em uma boca com presas. Você pode usá-la para atacar, infligindo 3 pontos de dano. Se você fizer um segundo teste de ataque bem sucedido com o braço, você também injetará um veneno que infligirá 4 pontos de dano de Velocidade. Você não consegue usar o braço serpentino para nada além de morder. Facilitador.

09-12 Tentáculos na testa: De quatro a seis tentáculos, cada um medindo de 30 a 61 cm, saem da sua testa. Eles podem agarrar e carregar qualquer coisa que sua mão puder, apesar de que um objeto grande bloquearia seu campo de visão. Também sorteie a lista de mutações benéficas (página 124). Facilitador.

13-16 Tentáculos em vez de dedos: Seus dedos são tentáculos de 30 cm de comprimento. Eles são um recurso para qualquer tarefa envolvendo escalar, agarrar ou segurar com firmeza. Além disso, você pode efetivamente pegar e segurar dois objetos em cada mão em vez de um. Você não pode manejar mais do que uma arma por mão. Sorteie também a tabela de mutações benéficas. Facilitador.

17-20 Tentáculos em vez de braços: Seus braços são tentáculos de 1,8 metros de comprimento (ou apenas um braço é um tentáculo, se você preferir). Embora você perca a habilidade de manipulação fina nos dedos e polegar, você ainda pode agarrar objetos, ter um alcance muito mais longo e um recurso para todas as tarefas envolvendo luta corpo a corpo ou luta livre. Sorteie também a tabela de mutações benéficas. Facilitador.

21-23 Tentáculos em vez de olhos: Você é cego, mas cada cavidade ocular tem um tentáculo fino e retrátil de 3 m de comprimento. Esses tentáculos conseguem sentir rapidamente os arredores para dar-lhe uma percepção física de tudo dentro do alcance imediato. Além disso, eles podem ser usados para manipular objetos muito leves, ativar controles e assim por diante. Sorteie também a tabela de mutações benéficas. Facilitador.

24-26 Tentáculos em vez de pernas/pés: Suas pernas ou pés são tentáculos de 1,8 metros de comprimento (ou apenas uma perna ou pé é um tentáculo, se preferir). Você ainda pode andar e se movimentar normalmente e tem um recurso para todas as tarefas envolvendo luta corpo a corpo ou luta livre. Os tentáculos são preênsis o bastante para agarrar objetos grandes. Sorteie também a tabela de mutações benéficas. Facilitador.

27-32 Corpo escamoso: Você recebe +2 em Armadura. Facilitador.

33-36 Coberto com agulhas/pregos espinhosos: Qualquer criatura que acertar você com o próprio corpo sofrerá automaticamente 1 ponto de dano. Facilitador.

37-39 Espinhos: Você tem espinhos que consegue lançar do seu corpo para atacar um inimigo dentro do alcance curto. Esse ataque inflige 4 pontos de dano e você nunca fica sem munição. Você também pode usar esse ataque no corpo a corpo. Ação.

40-44 Carapaça: Você recebe +2 em Armadura. Facilitador.

45-49 Clorofila: Você recebe nutrientes do sol e não precisa comer ou respirar caso tenha sua exposição à luz solar diária. Sua pele, sem surpresa, é verde. Facilitador.

50-54 Articulação extra nos braços: Seus braços são longos e articulados de tal forma que você tem dois cotovelos em cada um. Você tem um alcance longo e pode acertar inimigos de ângulos inesperados. Essa mutação é um recurso quando fizer ataques corpo a corpo. Entretanto, você só pode modificar seus ataques usando Velocidade, Potência não. Facilitador.

55-59 Articulação extra nas pernas: Suas pernas são longas e articuladas de tal forma que você tem dois joelhos em cada uma. Você tem passadas longas e essa mutação é um recurso para todas as tarefas de correr, escalar, saltar e de equilíbrio. Sorteie também a tabela de mutações benéficas. Facilitador.

60-62 Pernas de aranha no torso: Além dos seus membros normais, seis ou oito pernas aracnídeas, cada uma com 1,8 m de comprimento, se estendem a partir das suas laterais. Elas são um recurso para qualquer tarefa envolvendo correr, evitar ser derrubado, manter sua posição e escalar. Sorteie também a tabela de mutações benéficas. Facilitador.

63-67 Braços extras: Você tem um ou dois braços extras. Eles podem segurar objetos, manejar armas, segurar um escudo e assim por diante. Essa mutação não aumenta o número de ações que você pode fazer em uma rodada ou o número de ataques que você pode tentar fazer. Facilitador.

68-70 Pernas extras: Você tem duas pernas extras. Elas são um recurso em qualquer tarefa envolvendo correr, evitar ser derrubado e manter sua posição. Sorteie também a tabela de mutações benéficas. Facilitador.

71-73 Pernas de aranha: No lugar de pernas normais, você tem um torso largo com seis ou oito pernas aracnídeas. Elas são um recurso em qualquer tarefa envolvendo correr, evitar ser derrubado, manter sua posição e escalar. Sorteie também a tabela de mutações benéficas. Facilitador.

74-78 Cauda serpentina: Você tem uma cauda preênsil de 1,8 metros de comprimento. Ela é um recurso para todas as tarefas envolvendo luta corpo a corpo ou luta livre. A cauda pode agarrar objetos grandes. Sorteie também a tabela de mutações benéficas. Facilitador.

79-80 Cauda serpentina em vez de pernas: Em vez de pernas, você tem uma cauda serpentina de 2,4 metros de comprimento. Você se move na mesma velocidade e tem um recurso para todas as tarefas envolvendo luta corpo a corpo ou luta livre. A cauda é preênsil o bastante para agarrar objetos grandes. Sorteie também a tabela de mutações benéficas. Facilitador.

81-85 Tentáculo com ferrão: Você tem um tentáculo (ou uma cauda) preênsil que cresce a partir de alguma parte do seu corpo e termina em um ferrão venenoso. Você pode fazer um ataque com seu ferrão que inflige 2 pontos de dano. Se você fizer um segundo teste de ataque bem sucedido, o ferrão também injetará um veneno que infligirá 4 pontos de dano de Velocidade. O tentáculo (ou cauda) não pode ser usado para mais nada. Ação.

86-90 Olhos em omatóforos: Seus olhos ficam na ponta de pedúnculos flexíveis e podem se mover em qualquer direção, um independente do outro. Você consegue espiar pelos cantos sem se expor ao perigo. Isso é um recurso na iniciativa e em todas as tarefas de percepção. Sorteie também a tabela de mutações benéficas. Facilitador.

91-92 Olhos extras nas mãos/dedos: Você consegue espiar pelos cantos sem se expor ao perigo. Isso é um recurso na iniciativa e em todas as tarefas de percepção. Sorteie também a tabela de mutações benéficas. Facilitador.

93-97 Aquático: Seu corpo é aerodinâmico e tem barbatanas, seus dedos das mãos e dos pés têm membranas. Isso é um recurso (dois passos) ao nadar e você consegue enxergar perfeitamente embaixo d'água (como se estivesse acima da água). Embora tenha pulmões, você também tem guelras, portanto, também consegue respirar debaixo d'água. Facilitador.

98-00 Asas: Você tem asas emplumadas ou carnosas em suas costas que permitem que você plane, carregado pelo vento. Elas não são fortes o bastante para fazê-lo voar como se fossem asas de pássaro. Facilitador.

No Nono Mundo, a diferença entre um mutante e algo que foi produzido, redesenhado ou improvisado por meio de engenharia genética é, provavelmente, algo totalmente incompreendido. Para as pessoas comuns, qualquer um que pareça estranho ou deformado pode ser rotulado como um mutante, e na maioria das comunidades, este é um rótulo que traz consigo escárnio no melhor dos casos, e no pior o exílio, a prisão ou a morte.

Mutantes, é claro, não são apenas humanos que sofreram mutação. Animais e criaturas de todos os tipos podem ter mutações no Nono Mundo. Muito raramente, essas mutações podem tornar uma criatura não humana mais parecida com um humano — polegares opositores, maior inteligência e assim por diante.

MUTAÇÕES ESTÉTICAS

Mutações distintivas não afetam nada além da aparência do personagem. Nenhuma é tão pronunciada a ponto de tornar um personagem decididamente mais ou menos atraente. Elas são simplesmente alterações distintivas.

01-02	Pele roxa
03-04	Pele verde
05-06	Pele vermelha
07-08	Pele amarela
09-10	Pele branca
11-12	Pele preta
13-14	Pele azul
15	Cabelo roxo
16	Cabelo verde
17	Cabelo vermelho
18	Cabelo amarelo
19	Cabelo branco
20	Cabelo azul
21	Cabelo listrado
22	Chifres
23	Galhadas
24	Extremamente peludo
25	Inteiramente calvo
26	Pele escamosa
27	Pele coriácea
28	Pele transparente
29	Pele se torna transparente na luz do sol
30	Pele muda de cor na luz do sol
31	Muito alto
32	Muito grande
33	Muito baixo
34	Muito magro
35	Pescoço muito longo
36	Corcunda
37	Cauda longa e fina
38	Cauda curta e grossa
39	Braços longos
40	Braços curtos
41	Pernas longas
42	Pernas curtas
43	Crista óssea na face
44	Crista óssea nas costas
45	Crista óssea nos braços
46	Olho(s) roxo(s)
47	Olho(s) vermelho(s)
48	Olho(s) amarelo(s)
49	Olho(s) branco(s)
50	Olho(s) preto(s)
51	Olhos grandes
52	Olhos bulbosos
53	Duas pupilas em um olho
54	Orelhas grandes
55-56	Orelhas pontudas
57-58	Mãos membranosas
59-60	Pés membranosos
61-62	Quatro dedos em cada mão
63-64	Seis dedos em cada mão
65	Dedos longos
66	Unhas roxas
67	Unhas verdes
68	Unhas amarelas
69	Unhas brancas
70	Unhas pretas
71	Unhas azuis
72	Protuberâncias estranhas na carne
73	Antenas inúteis (como um inseto)
74	Membro extra inútil
75	Olho extra inútil
76	Apêndices carnudos ou flagelos inúteis (pequenos)
77	Pedúnculos inúteis (grandes)
78	Mandíbulas
79-80	Dentes pontudos
81	Presas
82	Dentes pretos
83	Dentes vermelhos
84	Dentes roxos
85	Dentes verdes
86	Lábios roxos
87	Lábios verdes
88	Lábios amarelos
89	Lábios brancos
90	Lábios pretos
91	Lábios azuis
92	Saliva roxa
93	Saliva vermelha
94	Saliva amarela
95	Saliva branca
96	Saliva preta
97-98	Odor característico
99	Penas
00	Crista

E.LOFGREN

PARTE 4:

O CENÁRIO

VIVENDO NO NONO MUNDO

O Nono Mundo é a Terra. Mas é uma Terra que passou por múltiplas mudanças dramáticas, pois é a Terra cerca de um bilhão de anos no futuro. Neste espaço de tempo quase incompreensível, nada permanece constante. Adicione a ascensão e queda de civilizações tão grandes que, para nós, pareceriam, novamente, quase incompreensíveis, e tudo é possível.

A PERSPECTIVA DE MUDANÇA

Ao tentar compreender o Nono Mundo, há duas forças condicionantes para se manter em mente. A primeira é a grande quantidade de tempo. Mesmo se a Terra fosse deixada totalmente sozinha, as mudanças drásticas das mecânicas celestiais, a deriva continental, a erosão, a extinção em massa e a evolução tornariam nosso lar irreconhecível.

A segunda força é a da inteligência. Durante o período de bilhões de anos, a Terra foi o lar de pelo menos oito civilizações que surgiram (ou chegaram) aqui, floresceram e avançaram a um poder incrível e então, declinaram ou partiram para nunca mais voltar. Embora nós saibamos pouco sobre essas civilizações, nós sabemos o seguinte:

- Ao menos uma foi o centro de um império de exploradores galácticos (ou talvez intergalácticos).
- Ao menos uma possuiu o poder da engenharia planetária e da elevação estelar.
- Ao menos uma tinha o conhecimento das forças fundamentais da realidade e pôde alterar tais forças como bem quis. As muitas leis da física eram deles para que brincassem, como se brinquedos fossem.
- Ao menos uma encheu o mundo com máquinas invisíveis do tamanho de moléculas denominadas nanites (ou nanomáquinas) que podiam desconstruir e reconstruir a matéria e manipular a energia.
- Ao menos uma explorou o multiverso de outras dimensões, universos paralelos e níveis alternativos da realidade.
- Ao menos algumas dessas civilizações não era humana.

Engenharia planetária é a mudança do clima e da topografia de um planeta, e talvez até mesmo de sua posição no espaço.

Elevação estelar é a movimentação de uma estrela, ou a mudança de sua composição química ou, de outro modo, a modificação da emissão de energia de uma estrela.

O MUNDO COMO SOBROU

A maior parte da massa de Terra mais uma vez se juntou para formar um supercontinente gigantesco, deixando o resto do globo à mercê de um único oceano pontilhado de ilhas. A lua é menor do que estamos acostumados porque sua órbita é mais ampla. Devido ao efeito que isso tem sobre a rotação do planeta, os dias, agora, são de 28 horas de duração. A duração do ano não mudou, entretanto, por isso um ano do Nono Mundo tem apenas 313 dias. Palavras como "semana" e "mês" mantêm seus significados, e pelo bem da compreensão, este livro também usa termos como "segundo", "minuto" e "hora", embora os habitantes do mundo provavelmente usem termos diferentes, talvez com significados ligeiramente diferentes.

As pessoas do Nono Mundo não percebem, mas na era atual, a luminosidade do sol deveria ter aumentado ao ponto em que a vida na Terra (como nós a conhecemos) deveria ser impossível. E mesmo assim, ela continua. *Algo* aconteceu milhões de anos atrás para impedir a vida de desaparecer. A maioria dos planetas do sistema solar continua em seu lugar, embora suas órbitas tenham se alterado de algum modo, mas o planeta que chamamos de Mercúrio há muito se foi. (Nonomundianos sequer sabem que ele um dia existiu, assim, não se perguntam sobre sua ausência).

O POVO DO NONO MUNDO

Na juventude de uma era, as pessoas usam os recursos que têm à mão, associados a qualquer coisa compreensível de seu mundo que possam dominar, para construir uma vida para si mesmas. No Nono

Mundo, os recursos disponíveis são a numenera — os detritos das eras anteriores — e o entendimento das pessoas sobre esses recursos é rústico e incompleto. Os Sacerdotes dos Éons possuem apenas discernimento e conhecimento o suficiente para sugerir usos possíveis para as coisas, mas há muito ainda para ser descoberto. Até as criaturas e as plantas do Nono Mundo são estranhos subprodutos das eras anteriores; o passado deixou flora, fauna e máquinas para trás, algumas projetadas pela cultura ou pela natureza, outras transplantadas de estrelas ou dimensões distantes.

Os nonomundianos se vestem com tecidos recém-fiados, mas entrelaçam as relíquias do passado em cada veste. Eles forjam armaduras, armas e ferramentas de materiais recuperados de estruturas e dispositivos antigos. Alguns desses materiais são metais, mas outros são (ou parecem ser) vidros, pedras, ossos, carnes ou substâncias que desafiam a categorização e o entendimento.

Aqueles que se arriscam nos perigos misteriosos para recuperar as relíquias do passado prestam um serviço inestimável. Normalmente, essas almas valentes trazem seus achados para os Sacerdotes dos Éons, que usam os artefatos para moldar ferramentas, armas e outras dádivas para a civilização crescente. Com o tempo, mais indivíduos aprendem a usar a numenera, mas ela permanece um mistério para a maioria das pessoas.

Mas quem, ou o que, são as pessoas do Nono Mundo? A maioria é humana, embora nem todos que chamam a si mesmos de humanos realmente o sejam. Uma pessoa de 2,4 metros de altura, com membros mecânicos e implantes cerebrais biocriados, criada por engenharia, ainda é humana? No Nono Mundo, a resposta mais provável é sim, mas algumas pessoas vão, ansiosamente, debater a questão.

Talvez uma pergunta ainda melhor seja: depois de bilhões de anos, por que a Terra ainda tem humanos, se é que tem, em forma e aparência que nós — o povo do século 21 — possamos reconhecer? Isso poderá parecer particularmente curioso quando você considerar o fato de que muitos dos mundos anteriores eram notoriamente não-humanos.

Os nonomundianos não têm essa perspectiva específica, mas eles se perguntam de onde vieram. Eles têm uma noção de que a Terra foi deles uma vez e então não mais e, então, agora voltou a ser. Como isso é possível? Talvez um dia eles encontrem a resposta.

Além dos humanos, existem os *abhumanos:* mutantes, híbridos, modificados geneticamente e sua descendência. Como alguns seres modificados ou mutantes continuaram "humanos" enquanto os outros se tornaram "abhumanos"? Isso está mais relacionado à mentalidade do que à forma física. Os abhumanos são criaturas que já foram humanas e rejeitaram a humanidade para que se tornassem bestiais, assassinos e degenerados. Em outras palavras, eles (ou seus antepassados) escolheram ser abhumanos.

E existem os *visitantes*, que não são nativos da Terra, mas agora chamam o Nono Mundo de lar. Eles

Sacerdote dos Éons, página 271

Abhumano, página 13

Visitante, página 120

não têm mais entendimento do passado (mesmo o deles mesmos) que os outros.

VIDA NO NONO MUNDO

Ordem da Verdade, página 222

A vida de um humano do Nono Mundo não é tão diferente da vida de um humano do ano de, aproximadamente, 1000 EC. Fazendeiros aram campos, pastores cuidam dos rebanhos, caçadores que usam ou não armadilhas fornecem carnes e peles, tecelões criam roupas, marceneiros fazem móveis, autores escrevem livros e assim por diante. Refeições são preparadas em fogueiras. O entretenimento vem de um tocador de alaúde, um grupo de cantores ou, talvez, de atores cômicos.

Cerimônias podem ser públicas ou privadas, e podem tomar a forma de ritos de compromisso, banquetes, trocas de presentes e conquistas por prova de amor (veja Os Campos das Flores Congeladas, página 212).

Em todo o Nono Mundo, casais de todas as orientações se unem em cerimônias de compromisso. Entretanto, devido a tradições, religiões e normas culturais variarem muito, as cerimônias e relacionamentos resultantes tomam formas muito diferentes de lugar para lugar.

Os pais tipicamente criam os filhos embora, em alguns lugares, famílias estendidas sejam comuns. Muitas crianças frequentam algum tipo de escola até mais ou menos os doze anos, quando aprendem um ofício. Alguns estudantes, geralmente aqueles em cidades maiores, vão para o ensino superior.

Qi, página 148

A maioria das pessoas vive em pequenas vilas agrárias, mas alguns se estabelecem em povoados ou cidades maiores. A maior cidade em Baluarte, Qi, tem uma população de 500.000 habitantes.

A expectativa de vida varia muito, mas aqueles que sobrevivem até os trinta podem esperar viver até pelo menos os sessenta. É raro, mas não inédito, que alguém viva até os noventa ou até os cem. Aqueles com sorte o bastante para serem ricos ou viverem em um lugar onde os Sacerdotes dos Éons descobriram os segredos da longevidade podem viver o dobro disso — ou ainda mais.

Os mortos são enterrados ou cremados.

CLASSE

De um modo geral, os humanos no Nono Mundo são aristocratas, camponeses ou escravos. Em alguns lugares, uma classe "média" ou "mercante" surge das fileiras dos camponeses, povoada por aqueles que têm riqueza, mas não nobreza. O feudalismo verdadeiro só existe em certos lugares e, como seria de se esperar em casos de propriedade de terra, os nobres normalmente possuem a terra e os camponeses normalmente trabalham nela. Um camponês provavelmente ganha alguns shins por dia, enquanto um mercador pode ganhar centenas de vezes mais. Os aristocratas raramente se preocupam em usar moedas, exceto quando estão lidando com o campesinato.

Apenas os nobres possuem escravos, que geralmente são capturados de inimigos conquistados ou de seus descendentes e são considerados propriedade. (Os filhos de escravos nascem como escravos). Criminosos também são, às vezes, enviados para a escravidão. Os escravos trabalham como operários braçais, servos domésticos e guardas. Alguns nobres preferem usar abhumanos em vez de escravos humanos e alguns possuem os dois tipos.

RELIGIÃO

As religiões do Nono Mundo são muitas e variadas. Com a exceção da veneração pelo passado quase religiosa da Ordem da Verdade e o entendimento que seus habitantes têm das forças do universo, nenhuma religião é difundida — são assuntos locais. Um explorador que chegue a um novo povoado ou vila descobrirá que os habitantes têm seus próprios deuses e religiões específicos. Algumas religiões são baseadas em mitos e histórias locais enquanto outras são mais fundamentadas na realidade — criaturas ou outros aspectos estranhos do mundo são muitas vezes explicados usando as artimanhas da religião. Por exemplo, uma vila pode venerar uma máquina inteligente que tenha sobrado dos mundos anteriores como uma divindade misteriosa.

Em alguns lugares, a religião é fundamental e fervorosa. Em outros, é casual. E, em alguns locais, as pessoas não têm noção alguma de religião.

Um aspecto a se manter em mente é que o Nono Mundo não é moldado pelo judaico-cristianismo, pelo Islã ou outras religiões atuais. Os tabus, as virtudes e outras crenças modificadoras de comportamento predominantes no século 21 não são necessariamente verdades para o Nono Mundo.

IDIOMA

Idioma é um tópico complexo para um leitor do século 21 que tente entender uma civilização bilhões de anos no futuro. Em um cenário de fantasia ou de ficção pseudomedieval, é normal que todos falem de um modo vagamente luso-camoniano. Esse estilo de falar provavelmente não é apropriado para Numenera. O Nono Mundo é cheio de palavras que — embora não sejam estritamente modernas — tampouco são medievais ou camonianas.

E, é claro, ninguém no Nono Mundo realmente fala português. Palavras como "papa" e "sintético" e outros termos do mundo real são apenas aproximações de palavras usadas pelos nonomundianos. "Papa" significa "pai", mas sugere

mais, e a palavra tem uma associação com a Europa Medieval. "Sintético" não é uma palavra usada pelos europeus medievais, mas seu significado — e, tão importante quanto, seu som — sugere alguma coisa totalmente artificial, mas simples, comum e aceitável para os nossos ouvidos do século 21. Esses termos e centenas como eles foram escolhidos porque transmitem as ideias certas.

Mas então, que línguas os nonomundianos falam?

A Verdade: Os Sacerdotes dos Éons ensinam um idioma baseado na racionalidade e no intelecto. Por causa do nome, significa algo diferente, no Nono Mundo, dizer "Ela fala a Verdade", mas a sutil ambiguidade é intencional da parte do sacerdócio.

As regras do idioma são simples e diretas, fáceis de ensinar e de aprender. A Verdade é o idioma predominante em Baluarte, onde é falada por aproximadamente 80% das pessoas; nas cidades, este número se aproxima dos 100%. Em Além, aproximadamente 60% das pessoas falam a Verdade como sua primeira língua, mas muitas vilas isoladas têm suas próprias línguas específicas.

Fala-Shin: Esse idioma é grosseiro e simples, sendo usado apenas para o comércio e tarefas relacionadas — contabilidade, avaliação de qualidade e assim por diante.

A Fala-Shin é mais antiga do que a Verdade, mas não tão amplamente utilizada.

Outros Idiomas: Pelo menos 500 (e talvez muito mais) idiomas completamente distintos são falados em todo o Nono Mundo. Não é incomum um viajante descobrir uma vila isolada — principalmente no Além — e ser incapaz de falar com suas poucas centenas de residentes porque eles têm sua própria língua. Felizmente, isso é um problema comum, então as pessoas estão acostumadas a se esforçar por meio de interações sem contar com palavras.

ALFABETIZAÇÃO

Muitas pessoas do Nono Mundo são incapazes de ler. O Baluarte tem uma taxa média de alfabetização em torno de 50%. Embora quase todos consigam reconhecer algumas palavras escritas em Verdade, a alfabetização genuína — a capacidade de ler um contrato ou um livro — é incomum. Ler é mais comum nas cidades, onde até 70% da população pode ser alfabetizada. Em povoados e vilas pequenos, o número é próximo de 40% e, em vilas muito rurais e isoladas, cai para 10% ou menos.

No Além, a taxa de alfabetização fica em torno de 50% nas cidades e de 0 a 20% em aldeias.

Nas comunidades que têm um idioma predominante diferente da Verdade, a alfabetização varia muito.

ANIMAIS E CRIATURAS

Bilhões de anos no futuro, todos os animais que conhecemos no século 21 há muito se foram. Entretanto, tipos de animais — mamíferos, répteis, insetos, pássaros e assim por diante — continuam a existir. Novamente, é um problema de linguagem. O texto (ou o Mestre) pode falar sobre ratos, cervos, moscas ou corvos, mas com os animais sendo descritos ao menos ligeiramente diferentes das criaturas em que nós pensamos hoje. Entretanto, as palavras ainda são válidas porque elas expressam o significado geral apropriado. Criaturas totalmente diferentes, como os aneen ou os galopa na neve, são descritos porque não possuem análogos no século 21.

Claro, o Nono Mundo também tem criaturas que não são nada parecidas com animais. Bestas mutantes, criaturas modificadas (ou seus descendentes), autômatos, combinações biomecânicas de organismo e máquina, seres extraterrestres e ultraterrestres, criaturas de energia e estranhas entidades vagam pelo planeta. De uma forma ou de outra, todas essas coisas são resultado da influência da numenera.

Aneen, página 231
Galopa na Neve, página 244

HISTÓRIA DO NONO MUNDO

Para as pessoas do Nono Mundo, a história registrada começou a cerca de 900 anos atrás, com o trabalho de eruditos cultos que se organizaram no que, depois, se tornaria os Sacerdotes dos Éons. Antes dessa época, os seres humanos viviam em tribos bárbaras e vilas agrícolas isoladas.

Ninguém sabe quanto tempo se passou entre a queda da civilização anterior e a ascensão do Nono Mundo. Igualmente, ninguém entra em um acordo sobre de onde os nonomundianos vieram. Está claro que muitos residentes dos mundos anteriores não eram humanos, mas alguns talvez fossem.

O primeiro Papa Âmbar organizou os Sacerdotes dos Éons na Ordem da Verdade cerca de 400 anos atrás. Naquela época, os reinos do Baluarte começaram a tomar a forma que têm hoje, embora guerras, revoltas e mudanças tenham ido e vindo desde então (e é provável que mais mudanças ocorram no futuro).

No final, para os eruditos e pensadores de mente aberta, as disputas mesquinhas e mudanças que aconteceram durante os últimos séculos soam insignificantes comparados ao vasto e desconhecido passado da Terra. Essa provavelmente é parte da razão pela qual pessoas do Nono Mundo não se importam muito com história.

Sacerdote dos Éons, página 271

Para mais detalhes sobre os tipos de criaturas que rastejam, voam e se locomovem de outras formas pelo Nono Mundo, veja o Capítulo 15: Criaturas, página 228.

ÍNDICE DE TOPÔNIMOS DO NONO MUNDO

O Nono Mundo é o pano de fundo de uma civilização jovem que cresceu no meio das ruínas de antepassados muito antigos e muito avançados. Daqui a um bilhão de anos nós já teremos partido faz tempo, assim como as civilizações que evoluírem e ascenderem (e caírem ou irem embora ou transcenderem) depois de nós. Bilhões de anos é um tempo longo, muito longo — bem maior do que o período entre o século 21 e os dinossauros.

Na época do Nono Mundo, os continentes voltaram a se unir para formar um enorme supercontinente cercado por mares aparentemente sem fim com tempestades perigosas. Mas será que a Terra veio a ter tal configuração por causa

Uma aldeia é uma vila no Além centrada em torno de uma clave de Sacerdotes dos Éons. Para mais sobre aldeia, veja página 134.

das forças naturais no decorrer da marcha do tempo, ou uma civilização anterior a projetou para que assim fosse? Certamente os antigos habitantes dos mundos tinham a capacidade de moldar seu planeta e, provavelmente, outros planetas como bem entendessem. A prova disso está por toda parte; paisagens "impossíveis" são parte corriqueira da topografia. Ilhas de cristal flutuam no céu. Montanhas invertidas se elevam acima das planícies de vidro quebrado. Estruturas abandonadas do tamanho de reinos se estendem por grandes distâncias, tão vastas que afetam o clima. Máquinas enormes, algumas ainda ativas, batem e zumbem. Mas para qual propósito?

Capítulo 11: O Baluarte, página 136

Ordem da Verdade, página 222

Ao longo da costa ocidental situa-se o Baluarte, uma coleção de reinos e principados com pouco em comum além de uma religião unificadora. Essa religião, chamada por seus seguidores de Ordem da Verdade (e por todos os outros como o Papado Âmbar), reverencia o passado e o conhecimento dos antigos como compreendido pelos enigmáticos Sacerdotes dos Éons. Por decreto do Papa Âmbar, o Baluarte e a Ordem da Verdade travaram guerra com as terras ao norte, consideradas por muitos como dominadas por um culto secreto e misterioso chamado de Gaianos. Nobres do Baluarte foram chamados para as Cruzadas, fazendo guerra contra os infiéis com armas de estranheza crescente, descobertas ou inventadas pelo sacerdócio.

Capítulo 12: O Além, página 174

Fora das fronteiras do Baluarte situa-se o Além, uma ampla área vazia e selvagem pontuada por comunidades muito ocasionais e muito isoladas.

O Além também possui Sacerdotes dos Éons, mas eles não estão ligados por uma rede organizada e não respondem ao Papa Âmbar. Em vez disso, esses sacerdotes residem em claves isoladas. Em torno dessas claves surgiram pequenas vilas e comunidades conhecidas como aldeias. Cada clave descobriu e dominou vários pedaços da numenera, dando a cada aldeia uma identidade distinta. Em uma, os habitantes podem criar bestas únicas bioconstruídas para a alimentação. Em outra, as pessoas podem pilotar planadores que desafiam a gravidade e correm ao longo de telhados de ruínas antigas. Em outra aldeia ainda, os sacerdotes da clave podem ter desenvolvido os meios de parar o processo de envelhecimento quase totalmente, levando os residentes para perto da imortalidade, e alguns estão, sem dúvida, dispostos a vender o segredo — por um preço exorbitante. Devido às aldeias serem remotas e separadas por perigosas distâncias, o comércio dessas descobertas é ocasional e fortuito.

Mas nem toda vila ou tribo no Além tem uma clave para ajudar a guiá-las em meio aos perigos do passado. Algumas dessas comunidades têm tentado usar a numenera por sua conta e risco, desencadeando horrores, pragas ou mistérios além da compreensão. Viajantes podem encontrar uma vila onde os residentes foram transformados em monstruosidades comedoras de carne, ou uma em que o povo trabalhe como escravo para uma máquina inteligente remanescente de uma era anterior.

Fora das aldeias e de outros assentamentos, os perigos se multiplicam. Em meio às ruínas do passado espreitam tribos de abhumanos cruéis que são tão propensos a matar e comer um explorador quanto a falar com ele. Nuvens de minúsculas e invisíveis máquinas chamadas de Ventania de Ferro erram pela selva, alterando tudo o que tocam. Predadores monstruosos, máquinas da morte antigas e entidades extraterrestres ou transdimensionais (também chamadas de seres ultradimensionais ou ultraterrestres) presas aqui também ameaçam os confins não mapeados do Além. Mas um explorador cuidadoso e competente também pode encontrar numenera deslumbrante e inspiradora que possa fazer qualquer coisa que ele puder imaginar. No Nono Mundo, a numenera é tanto um risco quanto uma recompensa.

CLIMA

A numenera mudou o meio ambiente do planeta muitas vezes. Os habitantes dos mundos anteriores remodelaram não apenas a terra e o mar, mas também o céu. Mesmo o clima do Nono Mundo é um artefato da numenera.

Campos Celestes de Cristanébula, página 174

Riage Negra, página 177

No Baluarte e no Além, ele fica mais frio conforme você viaja para o sul. As terras no extremo sul do Baluarte, por exemplo, têm verões frescos e invernos rigorosos. A porção central e norte têm verões mais quentes, mas mesmo a margem sul dos Campos Celestes de Cristalnébula vê neve e geada no inverno. As montanhas da Riage Negra têm longos e opressivos invernos, com gargantas no extremo sul abertas apenas por alguns meses.

No geral, o clima é seco e, com algumas exceções (ao longo da costa, por exemplo), a chuva é incomum e acompanha tempestades terríveis. Rumores dizem que tempestades particularmente rigorosas ou estranhas também são resultado de um efeito nocivo da numenera ou da lenta degradação de uma benéfica. Seja como for, as tempestades com ventos perigosos, granizo e relâmpagos se tornaram mais frequentes a cada ano. Outras tempestades — ainda, felizmente, muito raras — trazem chuvas negras e oleosas que matam as colheitas em vez de nutri-las, ou estranhas flutuações magnéticas que dobram a matéria e perturbam mentes. Mas mesmo essas se tornam insignificantes em comparação ao efeito climático mais aterrorizante do Nono Mundo: a Ventania de Ferro.

A VENTANIA DE FERRO: A Ventania de Ferro é o termo do Nono Mundo para nuvens de perigosos nanoespíritos (também chamados de nanotecnologia pelos mais cultos). Máquinas com defeito — insanas, realmente — que são muito minúsculas para serem vistas viajam pela paisagem em nuvens terríveis carregadas por ventos fortes. Essas máquinas distorcem tudo o que tocam, transmutando toda a matéria. Uma tempestade de Ventania de Ferro retorce o solo, transforma pedras em nuvens de vapor e cria novas características a partir do mais absoluto nada. E ai de qualquer coisa viva pega em sua passagem. Árvores se tornam rochas, poças de água ou coágulos irreconhecíveis de substância viva e pulsante. A Ventania de Ferro despedaça criaturas apenas para reconstruí-las em formas bizarras e aparentemente aleatórias. Carne é transmutada em substâncias não vivas, tentáculos viscosos ou mesmo configurações e texturas até mais alienígenas. Nove em cada dez vezes, essa transformação resulta na morte da criatura — às vezes uma longa e dolorosa morte enquanto ela tenta lidar com sua nova forma.

Fiquei na Torre Yrkallak e assisti enquanto a nuvem laranja e vermelha passava pela paisagem a distância. Pela minha luneta, eu vi a formação de um morrinho que antes não existia. Em cima de tal elevação cresciam árvores azuis como pólipos que, então, vacilaram e morreram. O campo de cereais que tinha crescido próximo se tornou uma mistura cacofônica de vidro, vapor verde e serpentes que se contorciam. Um aneen tentou correr enquanto a Ventania de Ferro se aproximava, mas suas patas se tornaram asas minúsculas e vibrantes e ele entrou em colapso. Em suas costas brotaram milhares de patas de insetos, mas sua cabeça tinha se tornado de um metal acobreado e, então, ele estava morto.

Mais horrores eu testemunhei, não os descreverei, posto desejasse não os ter visto. Eles devem assombrar meus sonhos para todo o sempre. Sinceramente, era uma tempestade nascida no Inferno, carregada nas costas de demônios invisíveis da loucura e da miséria.

—O diário de Lady Charalann

CAPÍTULO 11

O BALUARTE

Cada um dos nove reinos tem pelo menos um símbolo que o representa. Alguns símbolos são antigos, outros recém-cunhados pela liderança atual. Enquanto alguns reinos (como Ghan) empunham seu símbolo orgulhosa e impetuosamente, outros os usam apenas em tempos de guerra ou nem mesmo usam.

O Baluarte compreende nove países diferentes. Coletivamente, os governantes são chamados frequentemente de Os Nove Reis Rivais, ou apenas de Os Nove. Esses reis, rainhas, príncipes e conselhos não partilham amor algum uns pelos outros e, na verdade, não têm relacionamento algum exceto que cada um governa uma terra em que as pessoas devem sua fé e apoio ao Papado Âmbar.

Papado Âmbar, página 134

De um modo geral, o Baluarte é mais estável e civilizado que o Além, mas pode ser tão perigoso quanto. As comunidades são isoladas. Viajar pelas estradas é arriscado e quase impensável à noite — mas, pelo menos, existem estradas.

O Além, página 174

O Baluarte inclui todas as terras do mar à Riage Negra, ao sul do Rio Décimo e ao norte de Sadara. Os nove reinos de Baluarte são Navarene, Ghan, Draolis, Thaemor, Malevich, Iscobal, Ancuan, Milave e o Império Pítaro.

Riage Negra, página 177

NAVARENE

Navarene é um dos maiores e mais prósperos reinos do Baluarte. Malquista por todas as outras terras, as pessoas de Navarene são vistas como altivas, caprichosas e até mesmo arrogantes. “Rico como um mercador de Navarene” é um ditado no Baluarte que quase sempre tem conotações negativas.

A parte sul do reino é conhecida por seus ricos campos agrícolas. Fazendeiros e pastores simples trabalham para ricos latifundiários que, por sua vez, prestam lealdade a poucas famílias aristocráticas, cada uma delas respondendo à rainha, que governa de sua capital, Charmonde. Seu palácio é conhecido como a Casa Empiternal e, em seu centro, há um conjunto de câmaras seladas que a Rainha Armalu nunca deixa. Para ir e vir, sua corte deve passar por uma série de câmaras pressurizadas e um borrifo de nebulização que removem quaisquer contaminantes em potencial.

Esse comportamento estranho, mas cuidadoso, juntamente com uma variedade de estranhos tratamentos e procedimentos, permitiu que Armalu vivesse por 253 anos — até agora.

A Rainha Armalu é conhecida por ser tanto astuta quanto impiedosa, e seu reino prospera como resultado, pois ela usa essas características para suplantar seus inimigos e os adversários do seu povo. Desde que seus súditos permaneçam obedientes e eficientes, são tratados bem e com uma mão justa.

Navarene forma a fronteira entre o norte e o resto do Baluarte. Assim, a porção norte do reinado, ao sul do Rio Décimo, possui muitos fortes e castelos de guerra que ajudam a defender essa fronteira dos perigos do Além. Agora que o Papa Âmbar declarou guerra às misteriosas terras ao norte dos Campos Celestes de Cristalnébula, essas fortalezas são ainda mais importantes. A Rainha Armalu tem enviado petição ao Papado para requerer que os outros oito reinos paguem para ajudar a manter os bastiões. Os outros governantes se recusam a financiar os exércitos de Navarene, sentindo que Armalu é tão inclinada a usá-los para invadir os demais quanto para protegê-los dos invasores Gaianos — se é que aqueles infiéis sequer virão.

A FLORESTA OESTE

Vasta, exuberante e verde, a Floresta Oeste é uma floresta verdejante que domina o litoral de Navarene. É conhecida pelas antigas sequoias que se erguem mais altas que qualquer outra árvore em Baluarte. Uma árvore em particular — conhecida simplesmente como Imperador do Verde — se ergue muito acima das demais. Duas vezes mais alta que qualquer árvore ao seu redor, o Imperador ergue-se por quase 213 metros. Ela é claramente de uma espécie um pouco diferente das outras árvores. Seu tronco tem mais de 18 metros de diâmetro na base, e em períodos aparentemente aleatórios do ano, uma porta aparece do lado voltado para o norte. Ela desaparece novamente após uma hora. Poucos, entretanto, alcançaram a árvore para procurar por ela. Menos ainda são aqueles que a viram e, se a viram, não voltaram para contar o que se encontra do outro lado.

Por longos anos, as pessoas temeram a Floresta Oeste, chamando-a de impenetrável e perigosa. Os rumores geralmente falam de fantasmas e bestas vorazes que nela habitam. A Floresta Oeste e seus espíritos famintos fazem parte do folclore ao longo de toda a costa. Mas, hoje, o povo de Navarene reivindicou a floresta para si, determinado a escavar estradas seguras para a costa e para o campo, com suas fazendas e povoados. Por seus esforços, eles

NAVARENE
Governante: *Rainha Armalu*
População: *1.500.000*
Capital: *Charmonde*

Campos Celestes de Cristalnébula, página 174

Invasores Gaianos, página 134

Rainha Armalu: nível 3, nível 6 para todos os tipos de interações

Para os que procuram entradas para a Universidade das Portas (página 216), uma porta para a faculdade aparece em intervalos aleatórios no tronco do Imperador do Verde.

Papa Âmbar, página 133

despertaram um inimigo — não os fantasmas ou os espíritos-árvore das lendas, mas os culovas. Essas criaturas reivindicam a maioria da Floresta Oeste para si e tentam defendê-la contra a invasão.

No extremo leste da Floresta Oeste você pode encontrar muitas serrarias que fornecem madeira a Navarene e às terras nos arredores. A madeira é o principal produto de exportação do país e faz parte da riqueza do reino. A madeira — particularmente a sequoia — é muito valorizada.

Uma família nobre, os Emols, possui e opera uma grande máquina móvel que corta e processa árvores no mesmo ritmo que uma centena de madeireiros. Chamada de Fumante Sombrio pela sujeira oleosa que arrota no ar enquanto trabalha, a máquina é uma gambiarra bagunçada que exige uma equipe de mecânicos para fazer a manutenção e repará-la continuamente para que a mantenham operacional. Ataques repetidos feitos pelos culovas frequentemente danificam o dispositivo instável, mas técnicos e nanos sempre conseguem consertá-lo. A atual chefe da família, Charina Emol, colocou um prêmio de 10 shins pela cabeça de qualquer culova levado a ela.

Próximo à Floresta Oeste, você também pode encontrar um bocado de moinhos de papel, principalmente perto da cidade de Harmuth.

A aventura "Três Santuários" envolve o Santuário Dourado, página 390

O SANTUÁRIO DOURADO

Escondida nas profundezas da Floresta Oeste, esta cidadela secreta pertence à organização que se autodenomina a Convergência. É um castelo bonito e relativamente novo, bem guardado e bem conservado. Não há caminhos para o Santuário Dourado. Os membros do grupo chegam à cidadela por outros meios que são tão misteriosos quanto as atividades que realizam quando chegam.

CHARMONDE

Colunatas longas. Estatuaria em mármore. Monumentos para grandes feitos e importantes mitos e lendas. Cúpulas pintadas. Pontes elevadas, arqueadas. Charmonde é uma cidade de beleza arquitetônica e arte. A segunda maior cidade em Navarene, Charmonde é localizada dos dois lados do Rio Jerribost, com seis pontes conectando os lados norte e sul da cidade.

Charmonde não é murada, mas quatro fortalezas a cercam para deter invasores, uma vez que a cidade é a capital do reino e lar da Rainha Armalu. Cada fortaleza tem um dos quatro dispositivos sônicos que podem criar um campo permanente entre eles. Qualquer um que tentar atravessar a barreira sofrerá grande dor, convulsões e até mesmo morte. Os Sacerdotes dos Éons determinaram que os dispositivos únicos estão funcionado com baixa energia, entretanto e, apesar de todos os esforços, ninguém descobriu uma forma de recarregá-los. Assim, os quatro dispositivos são usados com moderação. Na verdade, eles nunca foram ativados na memória da

maioria dos atuais residentes da cidade.

Charmonde é o lar de 95.000 pessoas. O palácio da rainha, Casa Empiternal, se encontra no alto da colina mais alta da cidade. Ele também é conhecido como a Casa de Mil Escravos, pois os rumores dizem que é exatamente o número de escravos que a rainha usa só no palácio. Nas proximidades fica a Universidade Asaranti, uma das maiores escolas em todo Baluarte. Graças à universidade, a cidade é conhecida por seus eruditos, filósofos e artistas, assim como é por seu mármore e escravos.

BODROV

Outra das cidades de Navarene, Bodrov, é unicamente defensiva. Ela se encontra em cima de uma espécie de platô impossível — na verdade, a palavra *platô* quase parece inapropriada. Projetada e esculpida pelos antigos, a formação rochosa é de mais de 152 metros de altura e 240 metros de diâmetro no topo, mas apenas 30 metros de diâmetro na base. Ela se assemelha a uma mesa redonda com uma perna central e é às vezes chamada de Mesa de Pedra (embora, com mais frequência, seja simplesmente Bodrov). Uma passagem sinuosa enrosca-se em torno da base e entra na rocha bem abaixo da vasta amplidão do topo. O caminho para a cidade leva através de uma série de cavernas e túneis artificiais que podem ser selados em vários pontos.

Na verdade, toda a base é alveolada com cavernas e túneis, muitos dos quais nunca foram completamente explorados. Muitos desses espaços interiores, bem como o topo da formação de rocha perfeitamente plana, guardam os remanescentes de máquinas e construções do passado distante. Especula-se que a fundação interior de toda Bodrov possa ser de metal, com a aparência de pedra tendo sido adicionada depois, intencionalmente ou não (dependendo da idade real da estrutura original).

Às vezes, a defesa de Bodrov funciona contra ela. Assim como é difícil imaginar um exército invasor ou outro perigo alcançando a entrada, também é difícil trazer suprimentos para a cidade. Comida, água e outros bens devem ser transportados até a longa passagem em torno e através da base e cidade adentro, tornando Bodrov um lugar inviável de se viver. Assim, a população é de apenas 1.000 pessoas, embora a cidade facilmente possa abrigar dez vezes esse tanto, como já abrigou. Edificações — algumas antigas, outras simplesmente velhas — encontram-se vazias, restos das épocas anteriores do mundo ou simplesmente de um tempo, talvez uma centena de anos atrás, quando as pessoas acreditavam que Bodrov seria uma cidade de grande importância.

O Palácio Vazio é o lar longe de casa da Rainha Armalu, embora, como seu nome sugira, ela nunca tenha estado por lá. Foi construído para ela mais de cem anos atrás por um pretendente ignorante, mas bem intencionado, que dizia que, em tempos de guerra ou outra calamidade, a rainha deveria vir para Bodrov. Um sábio, ainda que tolo, pois não se deu conta do quão verdadeiramente comprometida ela estava em nunca deixar seus aposentos na Casa Empiternal. O pretendente há muito se foi, mas seu espólio ainda administra o palácio para a rainha, de acordo com seu último desejo e testamento.

"Rico como um mercador de Navarene" é um ditado no Baluarte que quase sempre tem conotações negativas.

SHALLAMAS, CIDADE DOS ECOS

Conhecida por muitas pessoas como a Cidade dos Ecos, Shallamas é uma cidade comercial em expansão de 80.000 pessoas, tão infame por seus ladrões quanto pelos ricos mercadores de quem eles se aproveitam. É o lar da família Provani, outra das casas aristocráticas de Navarene. Os Provani angariam grande riqueza das caravanas que entram na cidade com bens do sul e saem com bens de Navarene e do Além. Até mesmo bens exóticos das terras misteriosas do norte, como seda líquida e madeira sintética, circulam por Shallamas.

A Cidade dos Ecos é cercada por uma impressionante muralha de pedra com muitas torres. Três portões principais fornecem acesso, cada um com seu próprio mercado associado, e um quarto mercado se encontra no centro de Shallamas.

A cidade recebeu seu apelido de um fenômeno estranho que não tem explicação. Sem aviso, de tempos em tempos os residentes veem e escutam "ecos" de eventos do passado recente. Embora esses ecos sejam reais, eles aparecem como ilusões ou hologramas; você não consegue interagir com eles. Os eventos podem ser tão recentes quanto de alguns minutos atrás ou tão distantes como de um ano. No sistema judicial de Shallamas, uma testemunha ocular ver um eco que observou um crime ou de algo que confirme um álibi é tão válido quanto tê-los visto realmente. Nunca se viu ecos imprecisos.

Argust Provani, o governante da cidade, emprega uma guarda competente e de tamanho considerável para manter a ordem, mas também controla um grupo de operativos secretos de elite chamado Os Sombrios que se infiltra em organizações criminosas e as destrói por dentro. Acredita-se que os Sombrios sejam tão cruéis e violentos quanto os criminosos que combatem, mas eles ajudam a manter os mercadores e comerciantes da cidade seguros e a salvos da bandidagem.

"A Ordem da assim chamada Verdade é o real poder de Baluarte."
~Narada Trome, antipapista

"Bodrov poderia ter sido a joia do Baluarte. Daqui, um monarca poderia governar o mundo, seguro de todos os inimigos o tempo todo — contanto que ele nunca sentisse sede."
~Zacher, o arquiteto

Argust Provani: nível 4, nível 6 para ver através de mentiras ou trapaças

Sombrios: nível 5, nível 7 quando realizarem qualquer ação de trapaça ou subterfúgio

Seskii (página 259) podem ser formidáveis adversários, mas também dão companheiros ferozmente leais.

Mentiastuto é um termo comum usado para expressar uma combinação de mentira e astúcia. Embora normalmente seja depreciativo, também carrega uma insinuação de respeito para as perícias de trapaça de alguém.

FASTEN

Se você cresceu em uma vila pequena ou até mesmo já visitou uma, provavelmente sabe tudo o que precisa saber sobre Fasten. Uma vila típica entre vilas típicas, Fasten tem uma população de aproximadamente 500 habitantes, a maioria dos quais artesãos, mercadores e fazendeiros.

Muitos dos negócios acontecem nas duas principais vias da cidade — Rua Contínua e Avenida Melhor — que se encontram diagonalmente. As casas, ainda que pequenas, limpas e bem conservadas, são costumeiramente construídas de qualquer miscelânea de materiais variados vindos de florestas próximas, pedreiras locais e edificações recuperadas.

Fasten é um povoado que trabalha duro para parecer pitoresco; há muito pouco de crime ou conflitos políticos óbvios. Um espírito geral de ajuda mútua parece manter distantes a conduta imprópria e a pobreza. Entretanto, como em qualquer reunião de duas ou mais pessoas, existem sempre belas discussões, contendas familiares e troca de socos nas ruas. A maioria das pessoas é mantida na linha pelo fato de seus pais e professores ainda viverem na vila e as pessoas são regularmente lembradas de não trazer vergonha para si mesmas ou seus anciões. Para problemas maiores, a Prefeita Adroa Vallone e sua meia dúzia de vigilantes bem treinados fazem o trabalho, de preferência antes de alguém notar.

SOBRE O POVOADO

Carroça de Quinquilharias da Cali: No cruzamento da Rua Contínua com a Avenida Melhor você encontrará Cali e sua carroça de quinquilharias repleta de restos de metal e sintético, partículas da numenera e um amontoado impossível de itens desconhecidos. Cali tem um sorriso fácil e sua risada é tão alta que pode ser ouvida rua abaixo. Se você perguntar onde a carroça de quinquilharias está, geralmente dirão para que siga a risada. Essa tarefa é ainda mais fácil porque o companheiro de Cali, um seskii com pintas de um cinza-esverdeado que nunca sai do seu lado, geralmente uiva e rosna junto com ela. Cali encoraja compradores em potencial a escalar a carroça e vasculhar os itens. Além disso, ela parece ter uma memória quase perfeita dos objetos em sua carroça; se alguém vier até ela com uma necessidade específica, ela geralmente saberá se tem o item em questão. Se sim, ela enfiará a mão na bagunça e o puxará para fora. Cali é também uma das grandes competidoras nas competições de rubar e ela cultiva alguns dos mais refinados rubares do povoado. Aqueles que desejarem aprender sobre treinar e criar rubar poderão instigá-la a compartilhar seus segredos.

Folha Solta: Administrada pela Irmã Twia, Folha Solta é a botica e centro de cura do povoado. O espaço grande e amplo talvez seja o maior da Rua Contínua. A sala da frente é revestida com prateleiras, caixas e mesas carregadas de ervas frescas e secas, chás e especiarias variados e misturas líquidas de várias cores e consistências. A Irmã Twia mantém um fogo constante para produzir água quente para o chá que oferece gratuitamente a todos que entram pela porta.

A sala dos fundos da Folha Solta é cheia de camas de campanha, muitas delas ocupadas no momento por aqueles que estejam muito doentes para ser atendidos em suas casas. Dois ou três homens em vestes amarelas cuidam dos feridos e membros da família são geralmente vistos ao lado das camas, chorando por aqueles que se foram apesar da qualidade dos cuidados.

Irmã Twia não aprova o poder da numenera; na verdade, ela acredita que seja contraproducente para o processo de cura. Se você entrar na Folha Solta com uma numenera evidente em seu corpo, ela pedirá que a deixe do lado de fora ou abandone o local.

Adorne: Em Adorne, numa simples tenda coberta com lugar permanente na Rua Contínua, você encontrará quinquilharias, bugigangas, pequenos trabalhos em metal, botões e contas. A maioria dos itens está enfiada em barris e caixas e apenas as ofertas muito especiais e mais caras estão à parte. Para ver esses objetos exclusivos, você deverá pedir a Yann, o dono, para mostrá-los a você. Ele observará o cliente por um longo tempo para obter uma percepção da pessoa antes de confiar nela o bastante para enfiar a mão sob seu longo casaco e sacar uma bolsa de itens especiais. Certifique-se de não baixar os olhos enquanto ele o encara, ou ele poderá considerar que você é um mentiastuto filho de um ladrão e tentar acertá-lo com a bengala nodosa de sequoia que sempre carrega.

Você pode escolher olhando os barris e pechinchar o preço de uma peça em particular, ou comprar as bugigangas em volume para baratear. Nesse último caso, você deve aceitar qualquer combinação de objetos de valor e porcarias que sua caneca escavar do fundo dos barris.

DocesCarnes: Aninhado entre a botica e o joalheiro, DocesCarnes é uma combinação de açougue e padaria administrada pelo casal Abeke e Serwa. O prédio de dois andares tem o andar térreo ocupado pela loja e pelo depósito e o andar de cima funciona como área de habitação das duas mulheres.

Aberto seis dias por semana, DocesCarnes é um negócio em expansão. Aqui, os visitantes encontram todas as carnes disponíveis na região: selvagem e doméstica, fresca e defumada, muitas trazidas por caçadores, pescadores e fazendeiros na mesma manhã. A seleção de carnes da Abeke é rivalizada apenas pela ampla variedade de assados da Serwa, incluindo sua especialidade famosa no povoado — araus, uma massa recheada de carne e compacta que pode ser comprada duas por um shin e enfiada no bolso para uma refeição mais tarde.

Como você pode imaginar, a loja tem uma combinação estranha de cheiros e atrações, como cortes de carne frescos repousando lado a lado com tortas e pães. Até as mulheres são um caso

contrastivo, com a corpulência da Abeke, muito vermelha empunhando uma faca cuidadosa para conseguir os melhores cortes de carne, enquanto Serwa, uma coisinha pálida de nada, bate a massa no balcão. A qualidade dos produtos é tão alta — e os papos espirituosos entre Abeke e Serwa são tão engraçados — que todos os outros açougues e padarias desapareceram por falta de clientes.

O Empório: Na entrada do Empório, localizada ao longo da Avenida Melhor, você será saudado com um olá grosseiro do proprietário da loja, Fletcher Elis. Apesar do seu comportamento, que alguns chamariam de ríspido e outros simplesmente de rude, Fletcher está disposto e ansioso para ajudar os clientes a encontrar e comprar mercadorias. “É a dor na minha perna ruim que me deixa tão grosso”, é algo que ele diz com regularidade. “Não é que eu esteja bravo com você. Eu mal te conheço”. Então, ele diverte qualquer ouvido atento com as histórias de como ele se tornou manco e conseguiu seu comportamento desmotivador. (Essas histórias variam na narração, por vezes envolvendo seu tempo com as Frotas Vermelhas, outras vezes recontando um caso sórdido de como ele foi ferido enquanto resgatava sua esposa de um bando de abhumanos. Pode ser importante notar que ninguém no povoado jamais viu a suposta esposa do Fletcher).

Graças aos esforços de dois irmãos locais, Tam e Tale, que começaram a trabalhar para Fletcher quando ainda eram apenas meninos e agora se tornaram rapazes belos e robustos, o Empório é uma maravilha bem organizada de conveniências e suprimentos modernos. Além de gêneros alimentícios, os visitantes encontrarão tochas, globos luminosos, corda e, ocasionalmente, livros usados. Há alguns anos, a pedidos dos aldeões, Fletcher começou a oferecer entregas a domicílio. Tam ou Tale deixam as mercadorias na casa de um cliente pelo valor adicional de 1 shin. Embora as entregas sempre levem mais tempo do que o Fletcher espera, considerando que as casas não estão muito longe da loja, existe tanta demanda pelos irmãos partindo de clientes variados que ele continua a oferecer o serviço.

Baús Sequoia: A loja de carpintaria da vila oferece não apenas baús, mas também móveis, carroças e cajados. O lugar é de propriedade de um dos poucos nobres do povoado, mas a maioria dos aldeões sabe que o verdadeiro coração do empreendimento é a carpinteira Mollie Behar. Ela claramente ama seu trabalho, produzindo rapidamente finas peças e por preços justos. Mollie acredita que cada peça que cria deve ser construída especialmente para seu futuro proprietário, portanto, poucos itens no térreo estão realmente à venda. Principalmente, a loja funciona como uma área de trabalho para Mollie e um espaço para armazenar madeira, peças em andamento e o grande canino babão da Mollie chamado Roxit. Ela ocasionalmente aceita aprendizes, mas acha que a maioria deles não consegue ouvir a madeira da forma que precisam a fim de transformá-la em algo belo.

"Eu soube que o Papado Âmbar estava perto do seu objetivo de controle total quando eu torrei uma fatia de pão e vi o símbolo da Ordem da Verdade aparecer em seu centro."
~Narada Trome, antipapista

As corridas de rubar são uma atividade comum em Fasten. Qualquer um pode fazer apostas de um shin ou mais no Seskii Malhado.

Quando as crianças não estiverem na escola ou jogando pedras em peixes na lagoa no círculo do povoado, elas geralmente poderão ser encontradas na Baús Sequoia, sendo babadas por Roxit enquanto assistem Mollie tornear e martelar a madeira.

Escola de Fasten: A escola situa-se entre a Baús Sequoia e a Prefeitura da Vila. As aulas para todas as idades são ministradas por Benham Ilk, um gigante entre os homens que usa de humor e de um toque de gentileza. Se você fosse dar uma olhada nas crianças no meio da aula, poderia presumir pelo caos que as crianças passaram por cima do seu professor e organizaram uma revolta. No entanto, Benham permanece à frente de tudo, incentivando-as. Por mais estranhos que pareçam seus métodos de ensino, os alunos voltam para casa falando de tudo que aprenderam e são capazes de fazer uso do aprendizado. Nos fundos da escola, uma salinha com uma porta exterior serve como biblioteca do povoado, oferecendo pergaminhos, skrips, mapas e ocasionalmente um livro, tudo gratuito para empréstimo.

Círculo do Povoado: O círculo do povoado é um lugar para encontros, grandes reuniões e festividades em geral. Cercado por um pomar de árvores frutíferas, o círculo é de musgo macio e cascalho, com bancos de pedra colocados aqui e ali para aproveitar a sombra ao máximo. No centro há uma grande lagoa cheia de peixes azuis brilhantes. Em qualquer dia você pode encontrar famílias reunidas para piqueniques, adolescentes tentando se beijar entre as árvores ou crianças enfiando seus dedos na lagoa.

No lado leste do povoado fica o local de encontro, um pavilhão a céu aberto usado para encontros da vila, grandes celebrações e momentos difíceis.

O Seskii Malhado: Esse restaurante e bar de serviços completos é a maior edificação em Fasten e é onde as pessoas se reúnem com mais frequência. É administrado pela equipe de marido e mulher Bakele e Eder Crandel, junto com mais seis outros membros. Bakele, uma mulher ágil de tamanho e altura médios, ostenta cabelos verdes e um avental verde e usa óculos verde-escuro mesmo na meia-luz da taverna. Todos a conhecem por seu comportamento caloroso e amigável — e sua disposição de cantar uma canção ou seis sempre que a multidão pedir. Seu marido, Eder, apesar de mais alto e mais largo, é bem mais quieto e menos perceptível. Ele geralmente trabalha entre a multidão por horas antes de alguém notar sua presença e lembrar que ele é o coproprietário do lugar. Eder não parece se importar, entretanto, é rápido para menosprezar quaisquer ofensas recebidas.

A comida no Seskii Malhado é medíocre, mas enche, e as bebidas são caras, mas fortes. Porém, a maioria está disposta a pagar os preços em troca da grande variedade de entretenimento que seus shins podem comprar. A cada noite, o Seskii oferece aos comensais e bebedores uma mistura de atividades para entreter a multidão, incluindo música ao vivo, jogatinas e jogos de azar, concursos de canto e arremesso de dardo.

A atividade mais popular, de longe, é a corrida de rubar que o bar realiza e que acontece toda noite em uma sala nos fundos reservada para esse propósito. A sala é dividida em duas partes: uma grande parte para os apostadores e espectadores e uma parte menor para cada um dos rubares competidores (geralmente quatro, mas às vezes chegam a seis). Os pisos das divisões rubar são revestidos com uma camada de matéria morta. O primeiro rubar a limpar sua área ao comer toda a matéria morta vence a rodada e segue para a próxima na noite seguinte. Não é surpresa, portanto, que criar e treinar rubares para essas competições seja o passatempo preferido de muitos em Fasten.

Estalagens: Fasten não tem nenhuma estalagem estabelecida, uma vez que os visitantes são poucos e dispersos e a maioria é de uma das famílias já situadas na área. Entretanto, aqueles que procuram hospedagem poderão encontrar uma cama de campanha nos fundos da Folha Solta (contanto que não estejam todas ocupadas) por 1 shin por noite.

Além disso, sabe-se que a residente Tupon Villhelm às vezes abre sua grande casa para hóspedes por um preço. Tupon tem seus quase oitenta anos de idade e é mãe de dez meninos, todos já mortos. Os irmãos que trabalham no empório são seus bisnetos e geralmente mantêm um ouvido atento para pessoas que precisem de residência temporária. A casa de Tupon tem dez quartos pequenos e sem uso, cada um disponível por 1 shin por noite. O café da manhã ou o jantar custam um shin adicional, mas é um custo que vale a pena ser pago.

Prefeitura da Vila: A Prefeitura da Vila é onde a prefeita e seus vigilantes trabalham, reclamações são transmitidas e os infratores são trazidos à justiça. O térreo é usado como escritório e tribunal público de justiça e o porão serve como cela de detenção temporária (quando não está inundada). Durante os raros períodos de chuvas fortes e contínuas, qualquer um que infrinja a lei é detido em um dos quartos da casa de Tupon Villhelm. Embora sua comida seja de qualidade muito superior, seus olhares e comentários cheios de julgamento são o bastante para fazer com que criminosos insensíveis rompam em lágrimas. Até mesmo a prefeita percebeu que por lá parece haver uma diminuição acentuada na criminalidade durante a temporada de chuva.

Pessoas Importantes

Keera Naraymis: Keera é membro novo da equipe do Seskii Malhado. Ela é franzina, com um indefinível cabelo castanho-avermelhado repuxado em um coque bagunçado, mas suas perícias em narrativas vívidas tornaram-na benquista por muitos fregueses. Entretanto, aqueles que prestam muita atenção a Keera percebem que algo está ligeiramente deslocado. Em parte é por suas histórias, que falam de tempos muito distantes e de lugares que não existem mais. Em parte é a frequência com que seus poderes estranhos, similares a esoterismos, parecem se manifestar, geralmente em momentos inoportunos e fora de seu controle. Quando ela não estiver arremessando comida e bebida na luz difusa do Seskii, estará estudando na sala dos fundos da escola, examinando livros sobre a numenera.

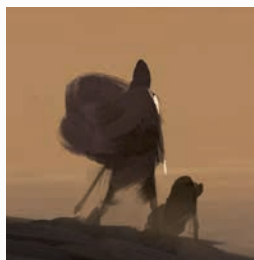
Dziko: Dziko é visto regularmente pelo povoado, geralmente passando um tempo na casa de encontro ou jogando pedaços de pão para os peixes no círculo da vila. Alto e magro, com cabelos grisalhos caídos na frente dos olhos, Dziko sempre carrega um vaso de argila em uma mão. À primeira vista, sua aparência desalinhada e suas roupas surradas podem dar a impressão de que ele é sem-teto ou pobre, mas ele não é nenhuma das duas coisas. Dziko possui uma casa razoavelmente grande perto da Rua Contínua, mas passa pouco tempo por lá. Se você sair perguntando, descobrirá que sua esposa morreu em um incêndio em sua casa. Embora muitos anos tenham se passado desde sua morte, ele nunca mais foi o mesmo. Ele acredita que o vaso que carrega guarda as cinzas de sua esposa, mas, se você olhá-lo por dentro, verá que está vazio.

Tarlin: A filha da prefeita está no fim da adolescência e é um tanto cabeça quente, gastando seu dinheiro em quinquilharias brilhantes, bem como em tinturas para deixar seu cabelo em vários tons de chumbo e ouro. Tarlin prefere as cores berrantes e o sarcasmo malicioso e, com frequência se esgueira pelas festividades em altas horas da noite no Seskii Malhado. Ela consegue resistir à embriaguez, mas não segurar sua língua, e sua mãe teme frequentemente e aos berros pela segurança de sua filha. Devido a Tarlin estar em todo lugar em Fasten, ela afirma saber de todos os acontecimentos nefastos da vila e pode ser persuadida a dividir seu conhecimento ao custo de uma bebida. Quando acontece de sua informação ser verdadeira, o que acontece menos de metade das vezes, ela pode ser valiosa.

RUMORES DE FASTEN

Esquivos: Dois homens foram vistos se esgueirando perto da carroça de quinquilharia da Cali nas horas noturnas, normalmente enquanto ela estava fora competindo nas corridas de rubar. Cali está oferecendo 10 shins ao indivíduo ou equipe que rastrear os homens e descobrir seus propósitos em Fasten.

Nova no Povoado: Uma mulher de cabelo preto curto e de olhos verdes chegou recentemente ao povoado. Atendendo pelo nome de Verenus (nível 7), ela alega ser uma caçadora de recompensas de Qi que partiu para capturar um Sacerdote dos Éons perigoso que traiu a ordem muitos anos atrás.

Homem Desaparecido: Um dos fornecedores regulares de Abeke — um caçador especialista em trazer a ela carne fresca de grandes animais selvagens da região — não tem sido visto na loja dela há aproximadamente uma semana. Abeke sabe que ele estava seguindo para o sudeste e teme que algo possa ter acontecido a ele. Ela também precisa reabastecer seus estoques de carne e oferece pagamento pela carne fresca de qualquer animal selvagem local que for levada a ela.

Thumano, página 262

RUMORES DE NAVARENE

Sussurros Sombrios: A notícia de Garrathol é que o Obelisco do Deus da Água começou a brilhar na noite com uma fraca luminosidade verde-amarelada. Ninguém sabe a causa, mas o brilho não é constante; alguns acreditam que ele esteja ligado às fases da lua. Independente disso, pessoas estranhas foram vistas realizando rituais à luz do obelisco brilhante**.**

Caravana Desaparecida: Um mercador em Shallamas está procurando por mercenários ou investigadores para encontrar uma caravana que está muito atrasada e esperava-se que chegasse pelo norte. Entre suas mercadorias de valor, a caravana carregava um trio de estátuas de prata de valor quase inestimável que se diz serem sagradas para uma tribo primitiva que vive perto dos Campos Celestes de Cristalnébula.

Fantasmas da Floresta Oeste: Até mesmo os culovas parecem aterrorizados com uma presença nova e estranha na Floresta Oeste que os persegue a partir de um lugar próximo da margem sul. Lenhadores dizem que "os fantasmas verdes da floresta" finalmente começaram a se vingar.

O ESTRANHO DE NAVARENE

Precursora: Uma mulher esquisita caminha pela borda da Floresta Oeste, dizendo a qualquer um que a ouça que dentro dos próximos dez anos, algo se levantará da floresta e devorará todas as cidades. Antes que possa deixar escapar mais de sua história, ela desaparece.

Evento Abençoado: Uma criança que nasceu há algumas semanas em uma pequena vila chamada Mirbel cura os ferimentos de qualquer um que a toque.

Céus Negros: Um bando de mil ou mais pássaros vessa pretos continuam voltando para uma torre antiga na borda ocidental do reino, não importa o que se faça para expulsá-los.

Arvoredo Biosintético: A 24 km a oeste de Bodrov cresce um arvoredozinho de árvores transparentes feitas de sintético vivo.

O MONÓLITO ÂMBAR

Calaval subiu a colina, seu thumano de estimação ao lado. Fragmentos de tijolos antigos viravam cascalho a cada passo. No topo, ele viu o obelisco âmbar sobre o qual a velha havia falado. Estendia-se ao céu de forma impossível. A luz amarelo-avermelhada do velho e cansado sol capturada nos seus ângulos elevados acima da planície da ruína. Mesmo após todos esses éons, a máquina no coração do obelisco ainda vibrava com energia. Anéis orbitavam o dispositivo, girando com precisão antinatural.

—Crônica Sagrada do Pai Altíssimo Calaval, Papa Âmbar e fundador da Cidadela do Conduíte e da Ordem da Verdade

De acordo com Calaval, o Papa Âmbar original (um cargo que recebeu seu nome do obelisco flutuante), em algum lugar dentro do Monólito Âmbar se encontra um dispositivo de teleporte que dá acesso a um edifício numenera flutuando muito acima da terra. No entanto, apesar das descrições e explicações de Calaval, ninguém nunca o encontrou ou sequer descobriu o segredo para acessar o interior do monólito desde que ele supostamente entrou e usou o dispositivo 400 anos atrás.

Hoje, uma fortaleza guarda esse lugar sagrado e proíbe qualquer um de tentar seguir os passos do Pai Altíssimo Calaval. A fortaleza é mantida por soldados a serviço da Ordem da Verdade que não possuem aliança alguma com Navarene. A rainha tolera a presença deles como uma concessão ao papado.

O Monólito Âmbar flutua a 152 m acima do chão e se ergue por aproximadamente 600 m de altura. Ele flutua acima de uma região chamada Planície de Tijolos, uma vastidão imensa de pedras trabalhadas através de muitos quilômetros.

OBELISCO DO DEUS DA ÁGUA

Claramente relacionado de alguma forma com o Monólito Âmbar, esse obelisco flutua acima de uma região chamada Garrathol nos sopés da Riage Negra. Garrathol significa "delta", na língua Shume, agora morta, embora a área seja centenas de quilômetros no interior. O significado é apropriado porque o obelisco atrai água para si mesmo do Rio Décimo próximo, criando seu próprio tipo de bacia no delta.

Algumas pessoas acreditam que, depois, o obelisco envia a água para o ar, afetando o clima em Garrathol. Outros alegam que a água é enviada para uma fonte além do escopo do mundo, o que, se for verdade, poderia ser muito ruim em longo prazo. No entanto, uma vez que o obelisco tenha talvez um milhão de anos ou mais e o mundo não está sem água, algo diferente parece estar acontecendo.

O Obelisco do Deus da Água paira a 152 metros acima da superfície e tem quase 600 m de altura. A região fértil e exuberante tem muitas vilazinhas, mas não há assentamentos maiores porque a área tem a reputação de ser perigosa. O Garrathol é o lar para mais do que sua cota de predadores e monstruosidades mortíferas e os habitantes locais vivenciam um grande número de nascimentos e mutações trágicos.

O REINO MARÍTIMO DE GHAN

Olhem muito, meus amigos.
Olhem direito.
Colinas mais verdes e águas mais azuis
vocês nunca encontrarão
do que aquelas do meu coração, no reino perto do mar.
Olhem muito, meus amigos.
Olhem direito.
Homens melhores e sorrisos mais belos
vocês nunca encontrarão
do que aqueles do meu coração, no reino perto do mar.

— A Canção de Ghan

Conhecido por seus navios mercantes costeiros, o assim chamado Reino Marítimo de Ghan é uma terra relativamente pacífica. O Rei Laird não deseja desafiar ou mesmo parecer desafiar a Rainha Armalu de Navarene ou o conselho governante em Draolis, contudo ele tampouco quer parecer fraco e pronto para ser conquistado. Deste modo, ele protege suas fronteiras e mantém uma vigília cautelosa sem fazer movimentos agressivos. Mais importante, entretanto, é que ele assegure que sua frota mercante exerça uma função tão importante em Baluarte que ninguém gostaria de passar pelo súbito colapso de seu reino — ou, tão ruim quanto, sua recusa súbita de manter as rotas comerciais costeiras, vitais para a maioria dos nove reinos.

As ondulantes colinas verdes de Ghan são conhecidas pelos rebanhos de gallen e de aneen. Os gallen são animais herbívoros de corpos compridos, valorizados por sua carne e peles. Os aneen ficam de duas a três vezes o tamanho de um humano, com corpos bípedes, sem pelo e encurvados, antebraços pequenos e cabeças grandes. Esse bando de animais consegue alcançar grandes velocidades e andar incansavelmente por distâncias longas. Muitas caravanas comerciais na parte norte de Baluarte usam o aneen para transportar mercadorias ou puxar enormes carroças.

O Rei Laird vive no Palácio de Coral distante da costa de Ghan, numa parte da Cidade das Pontes. Ghan tem pouco do que se pode chamar de uma aristocracia. A maioria das pessoas é de cidadãos livres que devem lealdade apenas ao seu rei. Poucas pessoas possuem escravos. Governadores e prefeitos governam distritos e povoados, mas a organização é variada e extraoficial. Povo de trabalhadores do mar e pastores, os Ghanitas não suportam um governo forte, e o Rei Laird fica feliz em obsequiá-los.

A CIDADE DAS PONTES

A Cidade das Pontes é a capital de Ghan embora, estritamente falando, ela não *esteja* realmente em Ghan. Estendendo-se da costa, uma série de pontes antigas se espalha por mais de um quilômetro e meio para uma série de plataformas massivas de metal ligadas por uma rede intrincada de mais pontes. Compostas de materiais dos mundos anteriores, essas pontes e plataformas largas abrigam casas, lojas, depósitos e outras edificações.

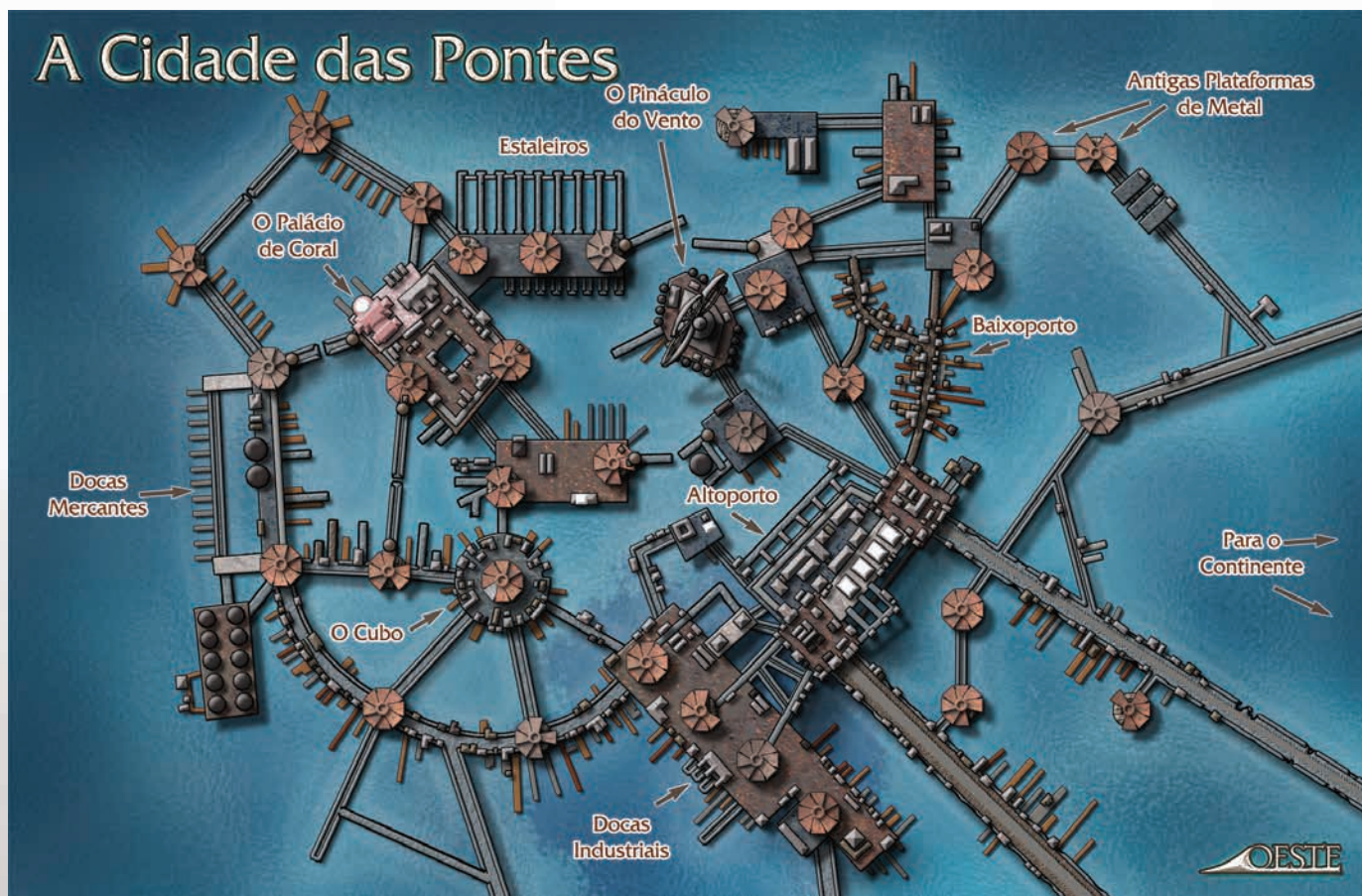
Hoje, a Cidade das Pontes tem uma população de 20.000 habitantes. Cada uma das trinta e duas

Gallen: nível 2

GHAN
Governante: *Rei Laird*
População: *1.000.000*
Capital: *A Cidade das Pontes*

Rei Laird: nível 5, nível 6 para toda as tarefas relacionadas a navegação e para ver através de trapaças.

A Cidade das Pontes

O Pináculo do Vento
Estaleiros
Antigas Plataformas de Metal
O Palácio de Coral
Baixoporto
Docas Mercantes
Altoporto
Para o Continente
O Cubo
Docas Industriais
OESTE

plataformas tem múltiplos níveis, e todas estão em uso. Além do mais, cada plataforma possui estruturas que podem ser usadas como docas para navios e barcos. O assentamento poderia ter sido chamado de Cidade dos Cais, por toda a rede de plataformas e pontes serem quase um grande cais (o que é totalmente apropriado para a capital do Reino Marítimo). A qualquer momento, uma centena de navios ou mais fica ancorada perto da cidade.

Apesar da crença comum, a cidade não flutua. As plataformas estão afixadas no fundo do mar e muitas pessoas especulam que as grandes máquinas inativas em cada plataforma sejam perfuratrizes que se prolongam profundamente na terra submersa.

O Palácio de Coral não é realmente feito de corais, embora grandes porções da construção estejam cobertas com tantos corais que um visitante poderia acreditar que fosse verdade. O palácio ocupa a maior parte de uma plataforma onde os navios pessoais do rei atracam. Daqui, o Rei Laird governa sobre Ghan e sua frota mercante. Rumores dizem que ele está preparando uma expedição secreta de grandes embarcações para navegar da cidade para o mar aberto ocidental. Com alguns dos melhores mapas marítimos do mundo à sua disposição, Laird sabe que não existe nenhum continente grande nessa direção, mas ele deposita sua fé em histórias sobre uma cadeia de ilhas de tamanho considerável que existiria léguas a oeste, mais distante do que qualquer viagem um dia já registrada. Supostamente, essas ilhas seriam habitadas e teriam mercadorias exóticas, tradição interessante, numenera e outros artigos valiosos para o Baluarte — supondo que alguma rota de navegação possa ser estabelecida.

OMAR

Omar é um grande povoado de mineração. Seus habitantes escavaram a terra e encontraram uma fortuna em metal na forma de uma vasta instalação escondida ou um veículo numenera. (Ninguém ainda determinou exatamente o que eles descobriram sob o solo). Através de procedimentos mantidos em segredo, os mineradores cortam grandes pedaços do metal desconhecido da estrutura antiga e o trazem para a superfície, onde ele pode ser fundido — com grande esforço — e reforjado em qualquer coisa que um talentoso ferreiro quiser. Esse metal, conhecido como omaroa ou aço azul-celeste, é muito procurado por sua durabilidade e resistência.

Tal como em muitas cidades mineradoras, Omar é um povoado rústico e violento. Seus cidadãos vivem vidas curtas e furiosas. A governante, Prefeita Farond, é tão dura quanto os moradores do seu povoado. De acordo com muitos, ela mantém muito da ordem por si mesma, graças a seu conjunto de armadura quase impenetrável e seu arsenal embutido de devastadoras armas numenera.

Prefeita Farond: nível 6; 24 de vitalidade; 6 pontos em Armadura; inflige 10 pontos de dano no alcance longo.

OS MONÓLITOS DESFIGURADOS

Flutuando bem acima das manadas de gallen de Ghan, enormes estátuas humanoides vagam lentamente pelo céu. No passado, esses objetos gigantescos foram enormes máquinas de guerra. Agora são apenas curiosidade — exceto, talvez, para corajosos exploradores que possam ser capazes de alcançá-las e encontrar uma entrada. As máquinas nunca fizeram nada além de flutuar sobre as colinas, nunca se afastando dos seus pontos de partida.

KEFORD

Keford é um povoado madeireiro. Navios navegam da Baía de Ryness para ele e partem carregados com algumas das mais finas madeiras do Baluarte. Os lenhadores de Keford frequentemente cruzam a fronteira para Navarene e, apesar deste reino não ter uma forma eficiente de vigiar esses limites de suas fronteiras — as florestas são muito densas — os soldados de Navarene da área acham que aqueles vindos de Ghan possivelmente os atacarão ao se encontrar apenas porque querem.

Keford tem uma paliçada de madeira. Cerca de 4.000 pessoas chamam o lugar de lar, embora a qualquer momento haja aproximadamente outros 500 marinheiros no povoado.

JASTON

Os 8.000 residentes do povoado murado de Jaston dedicam-se principalmente à agricultura de alguma maneira; celeiros, abatedouros, instrumentos de fazenda, treinamento de animais e uma variedade de trabalhos similares que os mantenham ocupados. As pessoas são gente prática e sensata que desconfia mais dos nanos e da numenera do que as pessoas da maioria das comunidades de tamanho similar.

A aproximadamente 19 km ao norte de Jaston se encontra Deverlaush, uma grande vila habitada principalmente por varjellen, um dos tipos de visitantes. Os varjellen de Deverlaush e os humanos de Jaston coexistem em relativa paz sem completamente aceitar um ao outro em suas comunidades. Ainda assim, não é incomum ver um pequeno grupo de varjellen caminhando por Jaston e recebendo caras feias ocasionais ou olhadas de soslaio.

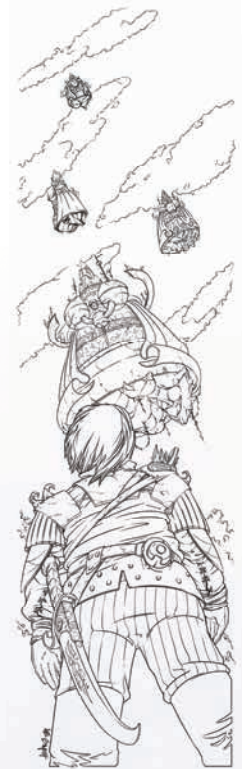
LEDON

Ledon, a cidade dos mercadores do mar, é provavelmente o lar dos cidadãos mais ricos de Ghan. Tem uma população de 20.000 habitantes, muitos deles ganhando sua vida em comércios relacionados com o mar. Os estaleiros de Ledon são considerados os melhores do Baluarte e a cidade é conhecida por suas velas de seda finamente fabricadas, bússolas precisas e binóculos, e virtualmente qualquer outra construção naval ou necessidade de navegação.

O porto da cidade é protegido por um dispositivo numenera que transmite sinais destrutivos através da água. Um operador pode usá-lo para fazer um buraco no casco de um único navio na linha d'água, naufragando a embarcação. O dispositivo deve ser recarregado por uma hora antes que possa ser usado novamente, mas isso é um segredo bem guardado.

Um homem chamado Garibacus governa Ledon. Ele é velho e não é particularmente sábio, mas vem de uma rica família mercante e tem laços com muitos outros clãs influentes e com a própria frota mercante.

Garibacus: nível 3

O Santuário do Olho: Os Cavaleiros Angulanos mantêm seu quartel em Ledon. Chamado de Santuário do Olho, essa edificação tipo catedral é

Cavaleiros Angulanos, página 224

Existe um barulho misterioso, contínuo e ensurdecedor perto de Keford. Inexplicavelmente, pessoas verdadeiramente cegas não conseguem ouvi-lo. Um bando de madeireiros cegos trabalha na área.

RUMORES DE GHAN

O Gallen Sagrado: Em uma vila de pessoas humildes chamada Iera, as pessoas acreditam que, para instalar a fundação de seu novo templo, devem arar o solo com um touro gallen branco sagrado. Mas a criatura que eles criaram para usar desapareceu e eles estão oferecendo uma recompensa de 100 shins por seu retorno.

Fantasmas Líquidos: Diz-se que a costa sul de Ghan é assombrada por fantasmas, que são, na realidade, intelectos e memórias de pessoas do passado distante mantidas em um depósito que usa um fluido de armazenamento inteligente. Algumas das consciências armazenadas agora vagam pelo litoral, geralmente agindo com uma surpreendente hostilidade destrutiva. A única forma de pará-los permanentemente é encontrar as instalações antigas onde foram armazenados.

Festival: Omar tem um festival anual que celebra sua fundação. Durante os ébrios festins deste ano, um grupo de ladrões pretende usar a celebração como uma distração para que eles possam cavar um túnel para a casa-shin que armazena a riqueza dos mineradores — ousadamente usando as próprias ferramentas dos mineradores para fazer o trabalho. Os criminosos estão secretamente procurando por ajuda. Se obtiverem êxito, a Prefeita Farond irá certamente colocar um preço por suas cabeças.

O ESTRANHO DE GHAN

Homem de Vidro: Um homem feito de vidro vaga pelas colinas ondulantes de Ghan, procurando por alguma coisa.

A Face de Ghan: Em uma ruína ao longo da costa, uma parede de pedra desmoronada possui uma grande face de sintético vagamente humana em relevo. Se uma criatura com telepatia tentar se comunicar com a face, ela às vezes responde.

A Corte da Esfera: A intervalos aparentemente aleatórios, seis homens e mulheres idosos se reúnem em uma decrépita torre de pedra com vista para o mar. Quando eles sentam-se juntos em torno de uma mesa vermelha, uma esfera mecanizada aparece acima da torres e transmite segredos para suas mentes.

Típico Homem Popa: nível 3, nível 4 para tarefas relacionas a navegação

DRAOLIS
Governante: *Conselho das Esferas*
População: 2.500.000
Capital: *Qi*

o local onde novos membros ficam obscurecidos praticando elaboradas cerimônias. Torres altas de vigia e intrincadas imagens em vidros manchados tornam a edificação completamente distinta.

Os cavaleiros passam a maior parte do seu tempo sozinhos em longas missões e buscas árduas, retornando para a cidadela em raras ocasiões. Uma vez que a maioria dos cavaleiros encontra apenas outros cavaleiros para ser companheiros apropriados, a cidadela é palco de mais do que cerimônias oficiais — reuniões amigáveis e casos românticos abundam quando do retorno de um cavaleiro.

Um punhado de velhos cavaleiros, todos com o título de Grande Cavaleiro, vive e trabalha em tempo integral no Santuário. Entretanto, a maioria dos cavaleiros não vive o bastante para que fiquem muito velhos, por isso os Grandes Cavaleiros são poucos.

A FROTA MERCANTE

A frota mercante de Ghan é controlada diretamente pelo rei que, no fundo, é mais um marinheiro do que um governante. A frota tem mais de 200 embarcações que viajam para cima e para baixo na costa do Baluarte, negociando mercadorias e recolhendo dinheiro. Os navios variam em tamanho, de pequenos costeiros e barcos de pesca a caravelas e carraças de muitos mastros. Dois colossos de 700 toneladas chamados de *Retardatário* e *Luva de Ferro* são os principais da frota.

Os navios de Ghan sofrem excessivamente com pirataria e muitos são blindados com metais leves ou sintético para se precaver de ataques. Alguns também carregam armamento e os dois navios principais da frota portam armamentos numenera que os mantêm completamente seguros.

Os navegantes da frota são geralmente chamados de Homens Popa, mas, apesar do nome, a maioria deles é de mulheres. É uma tradição da frota nunca deixar a doca com mais homens do que mulheres a bordo. Fazer isso é considerado má sorte.

DRAOLIS

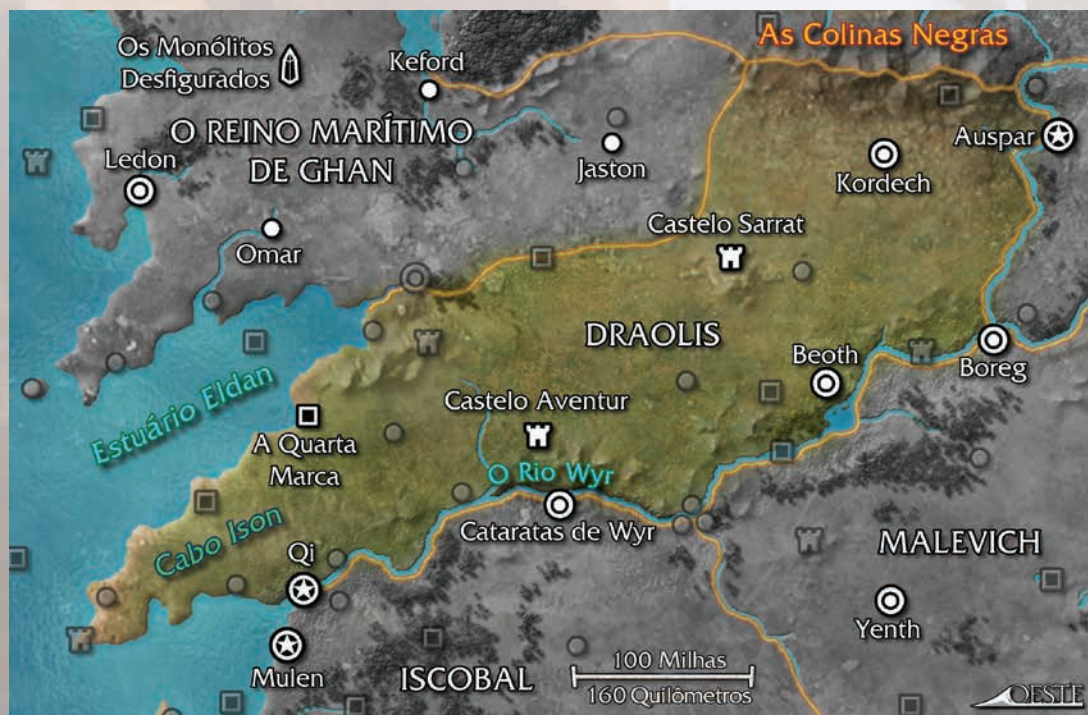
Draolis é a terra mais populosa do Baluarte e também uma das mais ricas. Seu estandarte representa seis esferas entrelaçadas, mas a maioria das pessoas se refere a ele como o Estandarte Tigre. Séculos atrás, Draolis foi o lar de uma rainha poderosa que governou a terra com mãos firmes. Seu símbolo era um tigre rugindo e seus exércitos esmagaram todos aqueles à sua volta. Quando sua linhagem morreu, o poder em Draolis foi tomado por um conselho de ricos plutocratas que não queria outra monarquia hereditária para assumir o controle. O Conselho das Esferas aboliu a simbologia do tigre, mas muitas pessoas se lembram das histórias daquele tempo e anseiam aquela antiga glória.

Embora o conselho não tenha o dom dos governantes tigres de outrora, Draolis não abandonou seus hábitos. A nação continua como uma potência militar, com poder comparável ao seu principal rival, Navarene. De fato, a Ordem da Verdade é a única coisa que impede esses países de guerrear abertamente.

QI

Qi é a maior cidade do Baluarte. É também onde fica Durkhal, lar da Ordem da Verdade e do próprio Papa Âmbar.

Mais de meio milhão de pessoas vive em Qi, uma cidade de pináculos, balões e dirigíveis de hélio ou ar quente, fantasticamente enormes. O ditado comum "Metade de Qi está no céu" é um exagero, mas parece correto quando você está por lá.

Qi

LEGENDAS
1 O Durkhal
2 O Palácio
3 Quartel General dos Zhev
4 A Universidade de Qi
5 Mercado
6 Ponte do Mercado
7 Ponte do Rei
8 Ponte Mesa
9 O Rio Wyr
10 Baía da Lua

O complexo de Durkhal no coração de Qi é quase uma cidade em si mesmo — uma vasta profusão de bibliotecas, laboratórios, depósitos, alojamentos e prédios administrativos. No centro do complexo fica o palácio sagrado, servindo como residência e escritório ao Papa Âmbar. Mais de mil pessoas trabalham e vivem dentro do Durkhal.

O povo de Qi quase sempre viaja por meio de balões e dirigíveis, portanto há múltiplas plataformas de ancoragem e altos mastros de metal por toda a cidade. Esses veículos aéreos levam passageiros de um lugar para outro em torno de Qi, para várias áreas afastadas e, às vezes, para navios ancorados fora do porto. Eles raramente os usam para viagens de longa distância porque — com algumas exceções que empregam altos níveis de tecnologia antiga — os veículos não são capazes de fazer longas viagens. Além disso, a maioria dos lugares fora de Qi não oferece a capacidade de ancorar ou reabastecer que as aeronaves precisam.

Qi tem muitos mercados grandes, em particular ao longo das docas. O mercado central de muitos andares — bem longe da água — foi idealizado para se oferecer como uma das oportunidades de compra das mais caras e elitizadas do Baluarte. Aqui, todos os tipos de mercadorias podem ser comprados e vendidos, não há luxo que seja muito exótico ou fantástico para uma das suas lojas.

Muitas das seções mais centrais de Qi localizam-se em vários andares, com pontes decorativas e passagens elevadas conectando os andares mais altos e globos luminosos iluminando os mais baixos, de modo que cada andar seja igualmente iluminado e belo. As árvores e plantas floridas crescem em terrenos e vasos bem cuidados mesmo na mais lotada área da cidade, incluindo as seções que são muitos e muitos metros acima do chão. Grandes parques e jardins murados também são comuns. Os bairros, particularmente no centro da cidade, são geralmente cercados por muros para proteger as casas e seus jardins públicos. Esse hábito pode criar rivalidades urbanas e é consideravelmente desagradável para os forasteiros.

O povo de Qi acredita que Baluarte gira ao redor deles e considera que o mundo gira ao redor do Baluarte. Essa arrogância é tão predominante que se tornou praticamente um pressuposto, e isso estimula o ódio contra Qi nos corações dos não residentes.

Embora a cidade seja elitista, nem todos em Qi são ricos. Pelo contrário, aqueles que residem nas áreas externas são geralmente muito pobres. Eles devem lutar com as difíceis condições de vida e as altas taxas de criminalidade.

Zhev: A força de elite mantenedora da paz chamada Zhev é composta de autômatos cilíndricos voadores criados pelo Papa Âmbar há mais de cem anos. Os Zhev guardam a maior parte dos distritos centrais porque eles não têm contingente para patrulhar toda Qi. A cidade cresceu nos últimos cem anos e, embora os governantes tivessem a habilidade de reparar os Zhev existentes, faltava-lhes material e perícia para criar novos.

Zhev, página 267
Papa Âmbar, página 133

Dietha Marish: nível 4, nível 7 para todas as tarefas relacionadas a ver através de fraudes e trapaças

O Clã Marish: Dietha Marish é a chefe de uma grande organização criminosa de estrutura familiar que opera muitas das atividades ilegais em Qi. Essas transgressões consistem principalmente de roubo, contrabando e compra e venda de mercadorias roubadas, mas assassinar por contrato também está dentro de seus limites. A família de Dietha, chamada de Clã Marish pela maioria das pessoas, possui alguns dos indivíduos mais perigosos da cidade.

Marvyr Rann: nível 2

O Prefeito: Marvyr Rann é o prefeito de Qi, apontado pelo Conselho das Esferas. Ele vive em um dirigível e nunca pisou na terra, acreditando que, se o fizer, adoecerá e morrerá. Rann é um velho frágil e provavelmente insano, cercado todo o tempo por um grupo militar de jovens homens e mulheres seminus que atendem a todos os seus extravagantes caprichos. Felizmente para Qi, a cidade virtualmente se administra por conta própria e o Papa Âmbar tem o dinheiro, a mão de obra e a influência para realizar qualquer coisa que precisar ser feita.

CASTELO SARRAT

O Castelo Sarrat reclamou a vida de pelo menos um membro da família Horges ao crescer em hora e lugar inoportunos. Os visitantes seriam sábios se olhassem onde pisam.

Setenta anos atrás, a rica e poderosa família Horges reivindicou uma estrutura antiga como sua propriedade e fez dela seu lar. Os Horges encontraram a maior parte da edificação vazia, mas ela tinha dispositivos que podiam criar alimentos comestíveis para centenas de pessoas ao mesmo tempo, o suficiente para suportar não apenas a família, mas toda sua propriedade e seu grande séquito de servos. Mais estranho ainda, uma vez que eles se mudaram para seu novo "castelo", ele começou a crescer. Aumentando principalmente em altura, o Castelo Sarrat agora tem quase 180 m de altura e continua crescendo. Paredes, pisos, estruturas de apoio e mais desenvolvem-se em um ritmo rápido — o castelo não cresce lentamente, mas aos trancos e barrancos. Em um pequeno instante, uma nova câmara, um corredor ou um andar inteiro aparece.

Especula-se que as novas partes do castelo foram construídas através de um processo que converte o próprio ar em torno da estrutura em metal, sintético e vidro. Entretanto, ninguém sabe como ou porque isso está acontecendo.

Naranial Horges: nível 5, nível 7 em ataque e defesa usando sua lâmina

Naranial Horges, o líder da família, é um espadachim renomado. Ele é um homem quieto e soberbo, com suíças grisalhas e um tapa-olho incrustado de joias no rosto.

A QUARTA MARCA

Observando os impactos das ondas do Estuário Eldan, a Quarta Marca se assemelha a um gigantesco machado ou martelo em pé. A base estreita e parecida com uma torre se eleva a 152 metros ou mais e o topo em forma de crescente tem 30 metros de diâmetro.

Entrar na Quarta Marca é algo simples. Uma entrada aberta no térreo dá acesso a uma escada sinuosa que leva através do eixo até o topo. Entretanto, lá seu progresso termina, pois ninguém nunca abriu a escotilha de sintético regular que daria acesso à "cabeça" da estrutura alta. Exploradores abatidos arrastaram-se de volta para baixo e para fora após tentar explosivos, raios destrutivos e todos os tipos de ferramentas de corte. Ninguém sequer conseguiu arranhá-la.

Guaral, um pescador de uma vila próxima, tem algo a dizer:

"Aquela velha monstruosidade recebe seu nome de uma lenda que meu vovozinho me contou. Gente daquele tempo dizia que havia, na época, mais delas — quatro para ser totalmente exato. Todas erguendo-se com vista para o estuário de lá. Chamavam elas de as quatro marcas, porque era como se elas marcassem algo especial ou alguma coisa assim. Também diziam que algumas pessoas vieram pelo mar e entraram em cada uma delas, uma de cada vez, e quando terminaram, cada uma delas afundou no mar. Mas quando eles chegaram na última, alguma coisa assustadora os fez sair de lá. Eles a deixaram e lá ela permanece até hoje."

BEOTH

Beoth foi uma cidade sagrada de profetas e milagreiros autoproclamados, mas sua suposta presciência não foi suficiente para preveni-los da praga que os atingiu a pouco mais de um ano atrás. Neste curto período, um terço dos 14.000 habitantes da cidade já morreu ou encontra-se doente em suas camas.

Os Sacerdotes dos Éons se esforçaram para encontrar uma cura para a praga, até agora sem sucesso. As pessoas de Beoth nomearam isso de "bile desdentada" porque um dos primeiros sintomas é que os dentes da vítima começam a cair. A partir deste ponto, entretanto, já é muito tarde e a vítima provavelmente morrerá em uma semana.

Arco da Enfermidade: Embora eles não tenham a cura, os Sacerdotes dos Éons da cidade desenvolveram um dispositivo que chamam de Arco da Enfermidade, um arco pavimentado e independente de aproximadamente 3 metros de diâmetro. Ele brilha sempre que alguém com bile desdentada passa por ele. Recém-chegados rotineiramente passam pelo arco em suas chegadas e saídas da cidade, mas alguns residentes apreensivos também usam o arco para checar sua saúde todos os dias.

Pessoas Importantes

Malegran: nível 7

Malegran, o Sacerdote dos Éons de maior posição em Beoth, foca-se noite e dia para acabar com a praga. Ele é alto e relativamente jovem, com uma face angular. Os Sacerdotes dos Éons não eram comuns em Beoth antes da chegada da doença, portanto ele e seus compatriotas estabeleceram residência no que costumava ser o grande salão de eventos da cidade. Há um ano, o salão vem sendo usado como um hospital.

Irmã Tevera: nível 3, nível 5 quando tentar influenciar outros pela fala

Irmã Tevera é uma sacerdotisa do autodenominado "Velhos Caminhos", também conhecido como o culto de Nauz, o Deus da Estrela. O Deus da Estrela é uma divindade reverenciada pelas pessoas daqui há centenas de anos, desde que uma estrela cadente caiu em Beoth e as pessoas alegaram ter visto um espírito

RUMORES DE DRAOLIS

Irmãs Mortíferas: Duas belas irmãs, chamadas Gaera e Funae, atuam como ladras mestras, uma se passando por uma nobre e a outra por sua serva. Elas usam essa artimanha para ter a entrada liberada em praticamente qualquer lugar. Não estão apenas interessadas em riqueza ou em numenera, elas matam suas vítimas e removem as colunas vertebrais. Por que elas levam as colunas e como podem as irmãs ser detidas?

Praga de Insetos: Uma grande quantidade de insetos verde-escuros apareceu em Kordech e ninguém viu insetos como eles antes. Esses estranhos insetos se alimentam de metal, causando muito estrago. Os Sacerdotes dos Éons acreditam que têm uma solução, mas isso requer uma ampla variedade de peças raras para uma elaborada máquina cuja radiação espantará as pestes.

Memórias Implantadas: Retton Balen foi um explorador que caiu em um tonel de um estranho material em um laboratório perdido por eras. Seu braço direito inteiro é agora uma construção biomecânica e finos tentáculos vermiformes se enlaçam através do seu corpo, sempre crescendo e se espalhando. Retton também alega ter ganhado memórias que não são suas e ele procura ajuda para compreendê-las — ou talvez ajuda para encontrar um remédio para sua aflição única no laboratório onde ele inicialmente se tornou vítima

O ESTRANHO DE DRAOLIS

Escravos da Mente: Um rico mercador viaja pelo reino em uma enorme carroça puxada por escravos margr, mantidos na linha por um poderoso dispositivo influenciador de mentes.

Devorador de Cérebros: A oeste de Beoth encontra-se uma imensa máquina parecida com uma torre. Se qualquer um chegar perto, surgem dela tentáculos com lâminas que cortam cabeças e extraem cérebros.

Corcel Estranho: Uma glaive poderosa, com sua assustadora face coberta por meia máscara de ouro, viaja pelo reino montada em uma estranha criatura. Ela a chama de "cavalo" e alega ter descongelado a besta de uma tumba antiga.

Margr, página 244

Retton Balen: nível 6

gigante e parecido com um humano que se levantou da cratera. Agora o templo dos Velhos Caminhos se localiza no lugar da cratera sagrada.

Quando o prefeito da cidade morreu três meses atrás sem nenhum sucessor aparente, muitos procuraram a Irmã Tevera para liderá-los. Embora ela seja uma excelente oradora, Tevera não tem a experiência para administrar Beoth. Ela também se opõe aos Sacerdotes dos Éons em todos os momentos, tornando seu trabalho mais difícil.

O guarda-costas e capanga da Irmã Tevera, Baraxis, é uma visão interessante. Um brilho metálico cobre sua pele, com teias foscas se entrelaçando nas extremidades. Fracos filamentos cruzados podem ser vistos até mesmo em suas íris e pupilas. A carne metálica é uma parte de Baraxis desde o nascimento — é uma característica orgânica de origem misteriosa.

KORDECH

O fedor de carne e esterco de gado cumprimenta-o muito antes de você entrar pela alta muralha de pedra que cerca Kordech. Como um viajante, você provavelmente teria preferido passar pela cidade sem se deter, mas o povoado de 7.000 pessoas é o último refúgio em léguas de uma estrada que segue por uma perigosa selva chamada de Colinas Negras.

Kordech é cheia de currais para venda, currais para criação e matadouros de shiul — enormes criaturas com quatro chifres largos e carne valiosa. O gado vê seu começo e fim em Kordech, mas entre uma coisa e outra, os animais passam suas vidas pastando em rebanhos bem cuidados em terras cercadas (onde eles são caçados por cães capengas e outros predadores, assim como por bandidos). Dentro de um raio de 16 km em torno da cidade, nada menos que vinte e seis paliçadas de madeira defensáveis foram erguidas próximo ou em torno de pequenas vilas para proteger as manadas de shiul à noite.

Esses perigos também explicam o porquê da cidade possuir essa alta e bem construída muralha que cerca a maioria das rudes edificações de madeira, currais de animais, redis e estruturas pavimentadas de chapas folhadas de metal ou sintético, todas conectadas por ruas enlameadas e cheias de estrume.

Baraxis: nível 5; 30 de vitalidade; 4 pontos em Armadura

A Torre do Aulifex: No centro desse povoado de gado sujo e em ruínas se eleva uma curiosa estrutura. Uma passagem ascendente de metal faz a curva em direção à reluzente entrada do que parece ser uma torre de metal, a centenas de metros de altura. Estranhos brasões parecidos com asas são posicionados assimetricamente ao longo do exterior. Essa é a Torre do Aulifex.

O Aulifex é o governante de Kordech. Ele não reivindica nenhum outro nome e se refere a si mesmo como um feiticeiro. Na verdade, a torre é um artefato dos mundos anteriores e o Aulifex dominou o suficiente dos seus segredos para comandar uma grande quantidade de poderes, incluindo curar ferimentos graves, chicotear os inimigos com fogo e observar lugares muito distantes.

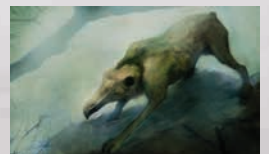
O Aulifex: nível 6; tem uma ampla variedade de poderes enquanto estiver na torre; conta com dispositivos dentro das paredes da torre para infligir 12 pontos de dano com rajadas flamejantes de alcance longo.

CASTELO AVENTUR

Na parte central do reino se encontra o modesto castelo de Anatrea, uma nobre que tem arabescos de luz passando sob sua pele em elaborados padrões. Apesar de sua perícia como guerreira, Anatrea é fascinada pela numenera e sonha um dia fundir-se inteiramente com uma máquina, ascendendo a um

Anatrea: nível 5; 4 pontos em Armadura

Cão capenga, página 235

tipo de divindade, assim como ela acredita que as pessoas de éons passados fizeram. Para esse fim, Anatrea hospeda eruditos e nanos para que realizem experimentos para se aprofundar nos segredos da numenera. Seu castelo, Aventur, esconde uma rede de secretos laboratórios subterrâneos e oficinas para uma variedade de projetos.

Thereni e Poulla: nível 3, nível 6 para todo conhecimento de numenera

Os Cavalgaventos: Os dois eruditos/ técnicos de maior sucesso são Thereni e Poulla. Eles dominaram o processo de criação de planadores autopropulsionados chamados de cavalgaventos — extremamente rápidos, esses veículos voadores para uma pessoa são um desafio para montar e controlar.

General Demiric: nível 5, nível 6 quando estiver trabalhando em conjunto com pelo menos outros dois militares

Os militares de Draolis já usam os cavalgaventos como escolta, mas General Demiric espera empregá-los em grandes quantidades algum dia, atacando adversários de cima, em ondas. Thereni e Poulla não têm os recursos para produzir cavalgaventos em tal quantidade; algumas das peças e materiais exigidos são raros.

Um cavalgavento pode ser comprado por 8.000 shins, mas a demanda é alta e a lista de espera é longa. Anatrea e seu guarda-costas alertam para que ninguém tente tirar vantagem dos inventores sob sua proteção.

THAEMOR
Governante: *Holiva, o Primeiro*
População: *900.000*
Capital: *Auspar*

THAEMOR

Um dos menores e menos prósperos reinos do Baluarte, Thaemor é geralmente ofuscado por seus vizinhos. De fato, os outros reinos o consideram um tipo de piada.

Nem sempre foi assim. Delimitado por dois rios e uma montanha, Thaemor foi certa vez um pedaço de terra sem nome, mas muito desejado, parte de uma guerra de tríplice fronteira entre Navarene, Draolis e Malevich. Cada poder desejava reivindicar para si o fértil triângulo.

No meio da luta, um homem tomou-a para si e reclamou o lugar que ele depois nomeou de Thaemor. O Guarda Dourado Landon foi um guerreiro temível que sabia tudo sobre como defender uma região da investida de vários reinos, mas absolutamente nada sobre como administrar um reino por conta própria. Sob o governo de Landon, as fronteiras de Thaemor foram sempre bem protegidas e cuidadas, mesmo dos inimigos mais poderosos, mas o mesmo não podia ser dito para as pessoas e lugares de dentro.

Após a morte de Landor, seu filho Kaldon tomou conta de Thaemor e o administrou (se você puder chamar assim) tão bem quanto seu pai. Ele gerou muitos filhos, mas nenhum dos seus herdeiros sobreviveu e, quando ele morreu, um homem chamado Holiva, o Primeiro, assumiu o poder no Precipício, embora ninguém possa se lembrar totalmente de onde Holiva veio ou quais perícias o qualificaram para governar.

Hoje, a forma como os outros reinos olham Thaemor de cima é uma fonte de dor e vergonha para Holiva, por ele acreditar que seu reino poderia ser uma terra de grande poder e oportunidade se os outros pudessem apenas ver o que ele vê.

Infelizmente, o que ele vê tem muito pouca relação com o real ou o verdadeiro. Embora Thaemor seja uma região de riquezas profundamente enterradas, águas claras e terras férteis que ainda não foram usufruídas, Holiva não vê nada disso. Ele não enxerga o povo inteligente e trabalhador ou seu potencial para serem grandes líderes, professores, guerreiros e eruditos.

Em vez disso, tudo que Holiva enxerga é através das lentes sombrias de seu vizir, a Mão de Melch, e a Mão incita-o a somente uma coisa: a restauração do bando das sombras.

"O bando das sombras", a Mão conta-lhe, "é um grupo de criaturas sombrias e sem forma, nascidas de uma mente doentia mais antiga que o próprio reino. Liberte-os e serão eles, *eles*, que ajudarão Thaemor a se tornar o que já foi um dia. Serão eles que ajudarão todo o Baluarte — não, todo o mundo,

a ajoelhar-se aos pés de Thaemor e coroar sua fronte com a glória."

Holiva acredita no que a Mão conta a ele. Há somente um problema: a mão que Holiva escuta é a dele mesmo. O homem passa suas horas acordado falando com parte do seu próprio corpo na forma de uma marionete de sombra. Ele fica acordado a maior parte da noite, hora em que globos luminosos proporcionam maior definição à marionete de sombra e ele acredita que pode, mais verdadeiramente, escutar o conselho do seu vizir.

Enquanto Holiva usa todos os recursos do seu país para o único propósito de reviver o bando das sombras, o povo do país trabalha hábil e silenciosamente sob seu olhar confuso. Após sucessivos governantes com pouca ou nenhuma perícia em liderança, o povo de Thaemor aprendeu a se tornar autossuficiente.

Claro que ninguém sussurra que Holiva, o Primeiro, possa ter perdido sua sanidade faz tempo — isso seria traição. E ninguém sussurra sobre o tempo antigo quando o bando das sombras trovejava por todas as terras nas sombras da Riage Negra — isso seria superstição.

AUSPAR

Auspar, localizada às margens do Rio Wyr, é a capital de Thaemor. O que a cidade carece em população — apenas 20.000 dos habitantes do reino vivem dentro dos seus limites — ela compensa em altura. Alguns chamam Auspar de a Cidade de Agulhas, pois para qualquer lado seus céus são marcados com estruturas altas e estreitas: edificações, colunas, mastros de bandeira, obras de arte públicas e mais. Os residentes estendem longos e finos cabos de seus telhados para as mais altas beiradas das Colinas Negras, esperando entrar na briga.

Eles não estão atrás de nenhuma forma de deus, nem do céu e do que for que possa estar além dele. Simplesmente os residentes de Auspar sentem uma ligação profunda com seu reino e acreditam que, como todos os olham de cima, então eles devem retornar o favor. Em qualquer dia, você encontrará residentes subindo as estruturas parecidas com agulhas, usando escadas ou cintos antigravidade ou dispositivos pneumáticos, e encontrando ou construindo posições elevadas de onde possam literalmente olhar de cima para os reinos em torno deles.

O Precipício é a mais alta e a mais estreita edificação em Auspar. Ela começa como um retângulo largo o suficiente para abranger a residência pessoal de seu líder e escritórios dirigentes, e se estreita conforme se eleva, ficando mais e mais inútil conforme a estrutura se torna mais e mais estreita. Todos os anos, Holiva paga alguém para adicionar outro pedaço ao topo do Precipício. Hoje em dia é um trabalho perigoso, e a maioria daqueles que aceitam o serviço sabe que é uma missão suicida. Holiva não sobe o Precipício (ou qualquer uma das agulhas de Auspar) por si mesmo há anos.

JYREK

Projetada e encomendada por Kaldon para manter segura sua esposa, sete filhos e quatro filhas de quaisquer guerras futuras, para que seu legado pudesse continuar, Jyrek está mais para uma fortaleza do que para uma cidade. Hoje, ela abriga em torno de 30.000 habitantes, mas foi originalmente construída para caber apenas dezesseis. Com suas triplas muralhas (uma de pedrarrubra, uma de madeira de limnel e uma de sintético eletrificado), passarelas interconectadas entre as edificações e torres de vigia em cada canto da cidade, Jyrek pode ser um dos lugares mais bem protegidos de Baluarte.

Os "vislumbres" que as pessoas do Nono Mundo às vezes experienciam — estranhos e aleatórios vislumbres de imagens ou informação que podem vir da onipresente esfera de dados — parece ser de certa forma mais comum no norte de Thaemor.

Uma nano chamada Gaera em Jyrek podia construir uma ampla variedade de detonações (página 285), mas ela morreu em uma explosão em seu laboratório. Ainda assim, sua filha vende as centenas de detonações que ela deixou em uma loja bem guardada.

RUMORES DE THAEMOR

Salvadores Santimoniais: Um grupo de pessoas que se auto intitulam Salvadores começou a pregar nas ruas de Jyrek. Vestidos de um púrpura profundo e situados em um círculo sob o Eyren, eles contam histórias de criaturas mortíferas crescendo dentro da estrutura, criaturas que logo irão quebrar o ovo e derramar-se pela terra. Eles prometem que aqueles que se juntarem aos Salvadores serão redimidos, mas não revelarão como até que você se torne um membro de sua ordem.

Plantas Carnívoras: Espalhadas ao longo da margem leste do Rio Septim, uma nova espécie de planta criou raízes. Essas plantas carnívoras crescem como armadilhas folhosas grandes o suficiente para pegar pássaros, roedores e peixes grandes. Chi Brogs, um conhecido membro dos Sarracenianos, tem estudado as novas plantas e acredita que elas sejam parte de uma trama para se infiltrar em Thaemor, mas ele não consegue descobrir qualquer informação adicional por conta própria.

Os Sarracenianos são um grupo de eruditos que estuda e venera plantas únicas, página 154.

Bestas Selvagens: De noite, os residentes da pequena vila de Aagar escutam o que parece soar como um bando de animais selvagens ou máquinas funcionando e tinindo através das ruas. Aqueles que se atreveram a se aventurar do lado de fora não viram nada de anormal, porém, pela manhã, há geralmente sinais de carnificina. Dois citadinos até agora foram assassinados, seus corpos pareciam ter sido atacados por garras mecânicas. A vila implantou um toque de recolher, mas os residentes assustados se sentem perdidos.

O ESTRANHO DE THAEMOR

Para Cima e Para Fora: Toda manhã, pouco tempo depois do alvorecer, um orbe redondo azul pode ser visto se elevando onde o Rio Wyr desce da montanha. O orbe não parece sair da água, e ninguém foi capaz de capturá-lo — ou mesmo verificar se é o mesmo orbe todos os dias.

A Cabeça Negra: Na margem da Riage Negra, leste de Jyrek, um objeto que se assemelha a uma cabeça foi esculpido na montanha ébano. É quase tão alto quanto um homem e caracteriza-se por estranhas protrusões de diferentes materiais parecidos como vidro que se iluminam em vários padrões.

Regente Ellabon: nível 4, nível 5 para ver através de trapaça e todos os tipos de interações

Homem da Montanha: Em uma dobra da Riage Negra, a cerca de 30 metros de altura, vive um homem que construiu um abrigo parecido com um ninho. Parece que ele nunca desceu da montanha. Pássaros e outros tipos de criaturas voadoras trazem para ele comida e vários objetos. Elas gostam especialmente de globos oculares e não hesitarão em tentar tomar um de alguém que ainda os esteja usando

E isso não leva em consideração o mecanismo de defesa mais incomum da cidade: uma estrutura flutuante e independente acorrentada ao centro de Jyrek. Essa estrutura em formato de ovo, chamada de Eyren, também foi encomendada por Kaldon. Ele trouxe tantos especialistas em numenera quantos pôde encontrar e projetou para eles uma infraestrutura que daria suporte para até vinte pessoas por dois meses, fornecendo comida, abrigo, ar reciclado e, uma vez que as correntes fossem partidas, uma rota de fuga de qualquer que fosse a guerra que pudesse estar assolando a área. Tal máquina levou mais de dez anos para ser construída pelos especialistas e, na hora que ela foi terminada, os filhos de Kaldon já eram adolescentes insatisfeitos por estar presos dentro de uma única cidade por causa da paranoia de seu pai. Mas no final, ele conseguiu o seu ovo.

Jyrek tornou-se uma cara perda de tempo e dinheiro. Os herdeiros de Kaldon usaram a cidade como seu parque pessoal, mas ela não os protegeu de nada. Embora nenhuma guerra estivesse sendo travada durante seu período por lá, outro perigo se apresentou — o Eyren pegou um vírus da filha caçula de Kaldon, Ampel. Acreditando que essa nova coisa fosse uma parte inerente da fisiologia de um humano, o Eyren duplicou o vírus e o espalhou para as outras crianças. Em seis semanas, todos os filhos de Kaldon estavam mortos e sua esposa incapacitada. O Eyren foi selado, e uma lei foi feita proibindo qualquer um de entrar na estrutura. Os portões da cidade foram deixados abertos em respeito aos mortos. Embora Kaldon tenha governado por aproximadamente mais vinte anos antes de sua morte, ele nunca retornou a Jyrek.

Hoje, a cidade tem tudo, mas se esqueceu de seus papéis originais como protetora e assassina dos sonhos de futuro de Kaldon. Embora o Eyren ainda esteja acorrentado acima do centro de Jyrek, os residentes dificilmente o percebem. Ele se tornou apenas outra parte da história com a qual eles vivem.

MALEVICH

Conhecida por possuir paisagens desoladas e pessoas testadas pelas dificuldades, a história de Malevich é de guerra e aspiração à conquista. No entanto, depois de esmagadoras derrotas em décadas passadas, seus senhores da guerra estão agora quietos. Yorvic, o atual rei de Malevich, não é um déspota sanguinário, tal como foram as gerações anteriores. Ele é, de fato, um garoto de três anos de idade. Sua prima Ellabon serve como regente e provavelmente continuará nessa função até o jovem Yorvic passar pelo ritual do segundo nascimento aos treze anos.

Numerosas vilas se espalham pela paisagem de Malevich. Essas comunidades agrícolas são geralmente pequenas e pobres, pouco mais que cabanas com telhado de palha reunidas em círculos defensivos em torno de um curral em comum com as peludas cabras de que eles cuidam. Botas sujas de lama descem as estradas irregulares muito raramente — o povo dessa terra sombria permanece em suas vilas isoladas se possível. Elas trancam as portas à noite e rezam para deuses vingativos, ainda que aparentemente indiferentes.

Seu medo não é sem sentido. Malevich é ameaçada o tempo todo por bandos de abhumanos e clãs de bandidos. Os primeiros vagam em pequenos grupos desordenados, enquanto que os últimos, sob o comando do Rei Bandido, Polele, são assustadoramente unidos e organizados. Muitos dos guerreiros de Polele são veteranos de guerras passadas de Malevich, homens idosos com poucas perícias que não envolvam lâminas e sangue. Há rumores de que os clãs de bandidos se oferecem para fazer trabalho mercenário para reis estrangeiros em outras terras. Se isso é bom ou ruim, para Malevich — se, afinal, for mesmo verdade — ainda será determinado.

Os nobres de Malevich andam em altas carruagens blindadas, puxadas por escravos abhumanos e humanos. Eles possuem a pouca riqueza que o reino tem, enquanto que os camponeses vivem à beira da fome.

Uma fenda fantasticamente enorme conhecida como o Abismo Voil serve como fronteira sul do país. Este rasgo na terra tem 40 metros de largura, mas se estreita conforme desce. Durante a maior parte da sua extensão ocidental, o abismo tem aproximadamente 1,6 km de profundidade. Entretanto, ele nunca foi totalmente explorado, e embora o ponto mais profundo já alcançado seja de mais 16 km abaixo da superfície, o abismo é conhecido por cortar mais fundo em alguns lugares.

Alguns chamam o Abismo Voil por seu antigo nome, a Ferida da Terra. Lendas contam que ele foi criado quando os habitantes das eras anteriores travaram guerra com invasores de outro mundo. Os invasores usaram uma arma de poder indescritível, destruindo múltiplas cidades de tamanho e influência significativos em um instante. Algumas pessoas especulam que esses inimigos tentaram destruir o planeta inteiro ao perfurar profundamente até o centro do mundo, como um assassino tentando apunhalar sua vítima no coração. Se for verdade, a tentativa obviamente falhou, mas isso sugere que o Abismo Voil possa ser mais profundo do que a maioria acharia possível. O abismo separa Malevich do Império Pítaro. Mesmo que ambos os países sonhem com a conquista, o abismo entre eles os impede de entrar em conflito direto.

Conhecida por paisagens desoladas e pessoas testadas pelas dificuldades, a história de Malevich é de guerra e aspiração à conquista.

STIRTHAL

A cidade de Stirthal foi construída no extremo norte do Abismo Voil. Em torno de 100.000 pessoas vivem aqui, tornando-a uma das maiores cidades do Baluarte. Embora muito dela se estenda por toda a extensão plana no topo do penhasco, um pouco da cidade ainda se desdobra pelas bordas laterais. Estruturas antigas se projetam para fora da muralha do abismo. Algumas são habitadas pelos residentes de Stirhal e outras são canos e plataformas largas de metal que dão suporte a habitações e negócios de construção mais recente. A característica mais dramática é a rua que se estende para fora da parede do abismo a aproximadamente mil passos e, então, chega a um fim muito abrupto. Outras ruas na lateral do penhasco correm paralelas à barreira, conectando as extensões perpendiculares muito salientes. As habitações no penhasco são as estruturas mais apreciadas em Stirthal e, assim, elas são os lares e os

Abhumano, página 13

Polele o Rei Bandido: nível 7, nível 9 para ataque e defesa (e dano); 3 pontos em Armadura

MALEVICH
Governante: *Rei Yorvic (Regente Ellabon)*
População: *1.200.000*
Capital: *Thriest*

Marrizek: nível 3, nível 6 para todos os tipos de interações; braçadeira de campo de força fornece 3 pontos em Armadura

Thyrn típico: nível 4; 3 pontos em Armadura; faz dois ataques com espada em uma ação

Quanon: nível 6, nível 7 para conhecimento e manuseio de numenera; 3 pontos em Armadura

Duque Theomal: nível 4; 2 pontos em Armadura

negócios dos ricos e da elite, que a cidade possui em quantidade maior do que a própria cota.

A governante de Stirthal é uma mulher que recebe o título de Governadora. Seu nome é Marrizek e ela afirma governar não apenas Stirthal, mas todo o Abismo Voil em nome do Rei Yorvic. Rápida para agir (e para se irritar), Marrizek é uma mulher idosa, audaciosa, atrevida e carismática. Seus leais guardas da cidade são chamados de Thyrn. Em sua armadura preta e dourada, cada membro da força bem treinada empunha duas espadas, uma gravada com a palavra "JUSTIÇA" e a outra com "MISERICÓRDIA". Os Thyrn são rudes, violentos e tirânicos e uma piada comum em Stirthal é que eles usam a primeira lâmina incorretamente e a segunda raramente, se é que usam.

A atual regente de Malevich, Ellabon, vive em Stirthal, apesar do fato da tradicional capital ser Thriest. O menino-rei mora lá com ela.

Uma criatura chamada Quanon mora nas partes mais baixas de Stirthal. Mais ou menos humanoide, ele se submeteu a tantas melhorias mecânicas e reposições biomecânicas que é difícil imaginar como ele se parecia originalmente — se é que ele começou humano. Quanon pode ser um dos principais especialistas em fontes e geração de energia do Nono Mundo. Sua oficina possui uma bateria ou transformador de energia para qualquer dispositivo, e seus experimentos na transmissão de energia sem fios (mais precisamente, ele descobriu que um campo de "energia livre" parece permear o Nono Mundo ao explorá-lo) significam que ele pode quase certamente recarregar qualquer dispositivo sem energia ou esgotado que seja levado a ele. Seus preços, entretanto, são exorbitantes. Mesmo a mais simples célula para um dispositivo no mínimo significante custa provavelmente 100 shins ou mais. As baterias que sejam raras ou mais potentes podem custar um montante superior a 10.000 shins, uma soma com que muitos príncipes e reis não poderiam facilmente arcar. Quanon aceita trocas com quem não pode pagar, já que ele ama coletar intrigantes dispositivos para seus experimentos.

INVICTO

Invicto é um grande castelo e povoado circundante que se estende sobre os Campos de Jabbunaran, no coração do reino. O povoado tem menos de mil fazendeiros e pastores e o castelo é o lar hereditário do Duque Theomal e seu clã. Nos períodos de grande necessidade, milhares de pessoas se abrigaram atrás das muralhas do castelo por semanas ou meses e, sendo fiel a seu nome, o castelo nunca caiu. A família do duque mantém a oferta de refúgio, embora isso sempre tenha um preço não dito. Toda vez que Invicto for usado como um refúgio, a família se torna mais rica e poderosa.

THRIEST

Thriest localiza-se no Rio Septo. É a capital oficial de Malevich, mas o palácio real aqui está vazio porque a regente, Ellabon, governa de Stirthal, com a criança-rei a seu lado. Edificações decadentes de pedra cinza se enfileiram nas ruas de Thriest, e, como o palácio, muitos estão abandonados. Entretanto, o distrito comercial do rio ainda prospera e barcaças carregadas com mercadorias de comércio enchem o Rio Septo. Um total de 25.000 pessoas reside em Thriest, aproximadamente metade da quantidade da população anterior.

Ellabon, em geral, governa diretamente a cidade assim como o reino, mas seu assessor, Conselheiro Rashik, trata dos assuntos que envolvam apenas Thriest. Um sujeito bem-humorado, Rashik simplesmente sorri, com seu sorriso de avô, quando alguém diz que ele é o regente da regente. Um homem bem educado, ele gostaria de ver Thriest se tornar um centro de aprendizado — algo que o povo de Malevich nunca realmente teve. No momento, entretanto, seu objetivo é só um sonho enquanto sua cidade se esforça para evitar o colapso e as pessoas das regiões em torno de Thriest apenas lutam para sobreviver.

Conselheiro Rashik: nível 3, nível 4 em todos os tipos de conhecimento e interação

BOREG

Boreg localiza-se nas margens sul do poderoso Wyr. Pescadores e mercadores que usam o rio compõem uma porção significante dos 12.000 habitantes da cidade.

Ignorando tanto a cidade quanto o rio, bem no alto das Ribanceiras Vermelhas está o Castelo Dval, lar de Lady Vount. Essa nobre é frequentemente conhecida como a Rainha dos Piratas do Rio ou, às vezes, como a Baronesa Ladra. Ela empunha seu cetro, um infame artefato numenera conhecido como o Espoliador, que ela usa para fundir os corpos de homens com perigosos peixes do rio, com o objetivo de criar e comandar um exército que bloqueie a descida pelo Wyr para aqueles que não pagarem seus tributos exorbitantes. O conselho em Draolis ameaça tomar medidas contra Lady Vount se a regente de Malevich não parar as suas depredações, mas até agora ninguém de ambos os lados do Wyr se mexeu contra ela.

Lady Vount: nível 5, nível 7 para defesa; 4 pontos em Armadura; maneja o Espoliador (um artefato de nível 8 que transforma permanentemente qualquer um dentro do alcance curto do rio em uma criatura anfíbia que serve a ela de boa vontade)

Ao sul de Boreg se eleva um edifício antigo chamado de Muralha de Erenyn. Essa muralha curva de metal tem 0,9 m de espessura, alcança uma altura de 4,6 m e se estende por mais de 30 m de comprimento. Ela tremeluz com uma cascata de cores e formas. Ocasionalmente, a muralha mostra imagens compreensíveis, e muitos acreditam que ela prediz o futuro, faz profecias ou transmite segredos vitais para aqueles que precisem saber. Passar muito tempo na cercania da muralha pode deixar as pessoas doentes, às vezes ao ponto de morrer, portanto visitas são geralmente curtas.

YENTH

Yenth tem uma população de 14.000 habitantes, e é uma cidade mercante porque está em uma fronteira única. Yenth foi construída em torno de um complexo numenera de éons passados que abriga um grande portal extradimensional. Exploradores e eruditos reativaram o portal treze anos atrás e descobriram um universo paralelo do outro lado — um mundo muito diferente do Nono Mundo, mas ainda similar em certas formas. Paisagens estranhas e flora e fauna esquisitas preenchem a terra do outro lado do portão, mas os humanos conseguem sobreviver por lá. De fato, ele é o lar para uma pequena abadia de humanos — ou criaturas tão parecidas com humanos que são quase totalmente indistinguíveis. Entretanto, suas motivações e percepções são alienígenas; mesmo quando as difíceis barreiras do idioma são vencidas, é difícil para os nonomundianos verdadeiramente entenderem-nos. Ainda assim, o povo de Yenth estabeleceu comércio com os ultraterrestres e chama o mundo deles de “Nova Yenth”. Os ultraterrestres

RUMORES DE MALEVICH

Guerreiro Insatisfeito: Um velho senhor da guerra chamado Gargarth busca instigar um novo conflito que restaurará a glória passada de sua terra ao espalhar histórias sobre a invasão de Navarene. Ele ganhou um pequeno (mas crescente) grupo de seguidores militaristas que são pouco mais que uma turba barulhenta que causa problemas.

Pirâmide Reluzente: De noite, em cima de um remoto afloramento de rochas, você pode ver uma pirâmide reluzente que tem cinco vezes a altura de um homem, mas apenas um terço da largura. Durante o dia, a pirâmide não pode ser encontrada. Rumores dizem que ela é uma poderosa fonte de energia que garantirá grande força e vitalidade a qualquer um que tocá-la.

Grãos Roubados: Uma vila chamada Brusch teve uma boa colheita esse ano, mas todos os grãos desapareceram do celeiro. Uma jovem testemunha disse que um buraco se abriu no ar, sugou todos os grãos para si e, então, desapareceu novamente. As pessoas de Brusch provavelmente não sobreviverão ao inverno sem esses grãos.

O ESTRANHO DE MALEVICH

A Máquina de Nuvem: Uma carroça puxada por uma dupla de shiuls, conduzida por dois homens muito baixos e muito velhos, guarda um dispositivo desajeitado. A máquina trepida e expele vapor e fumaça que parecem afetar o clima.

Shiul, página 151

Congelada em Cristal: Aninhado nas montanhas a leste, há um enorme fragmento de cristal, de 9 m de altura e 3,7 m de diâmetro. Uma mulher em um estranho vestido está incrustada em seu centro.

A Lagoa de Fungos: Uma lagoa isolada, perto do centro do território, é lar de um imenso organismo fúngico. Ele cria pseudópodos que agarram e puxam as presas para serem devoradas.

desejam coisas esquisitas — plantas, animais e substâncias razoavelmente comuns no Nono Mundo. Em troca, eles oferecem dispositivos únicos. A maioria deles parece oferecer poucas coisas de valor que não sejam esquisitices.

O portal para Nova Yenth é difícil e complicado de usar e, pelo que qualquer um possa compreender, ele pode ser aberto apenas deste lado. Mas algumas pessoas ainda temem que os ultraterrestres tenham se infiltrado em Yenth se passando por humanos do Nono Mundo para um propósito misterioso. Outros acreditam que os ultraterrestres sejam os descendentes de viajantes e exploradores da Terra há muito perdidos que agora apenas querem voltar para casa.

Sejam os rumores da infiltração em larga escala verdadeiros ou não, pelo menos uma pessoa do outro lado se esconde no meio dos humanos de Yenth. O ultraterrestre Nariiv secretamente reside na cidade, se passando pelo proprietário de uma loja de produtos em couro. Ele é um refugiado do universo paralelo, caçado por sua própria espécie por crimes cometidos (ou, conforme ele alega, supostamente cometidos) em seu próprio mundo. Nariiv é um guerreiro habilidoso e um mestre em várias armas e estilos de combate, muitos nunca vistos antes no Nono Mundo.

Nariiv: nível 6, nível 7 em ações de combate; 25 de vitalidade

ISCOBAL

Calmo e sereno, você não encontrará lugar algum mais amável do que a terra de Iscobal, joia do Baluarte, eu posso lhe garantir. O formoso rei de Iscobal reside em Mulen, uma grande cidade costeira cujas torres de vidro tremeluzem igualmente sob a luz tanto do sol quanto da lua. Além de suas muralhas, gentis fazendeiros cuidam das colheitas de trigo dourado. Os rios pululam com peixes e as florestas com caça. Nobres cavaleiros protegem as pessoas da límpida Iscobal, cujas estradas são seguras e todas as vilas e povoados são felizes e contentes. Abençoados por todos os deuses invisíveis, Iscobal é um paraíso na Terra.

— Os diários de Sir Fabithan de Mulen (quando essa passagem foi escrita, setenta e cinco anos atrás, pode ter tido algo de verdadeiro nela)

ISCOBAL
Governante: *Rei Noren tiKalloban*
População: *1.000.000*
Capital: *Mulen*

Iscobal é um país que se destrói por dentro. Políticas internas mantêm a nação focada em si mesma em vez dos perigos dos reinos expansionistas nas suas fronteiras. As intrigas palacianas envolvem a família real, conduzida pelo Rei Noren tiKalloban. O pai de Noren, Rabbar tiKalloban, tomou o trono da Rainha Whenith Sarromere, que a maioria acreditava ser incapaz de governar, a aproximadamente quarenta anos atrás. A rainha deposta morreu no exílio nas terras de Ancuan. Agora, seus filhos Bren e Kor Sarromere querem o reino de volta em nome de sua casa. Para esse fim, eles trabalham contra o rei, tanto abertamente quanto em segredo.

Rei Noren tiKalloban: nível 7, nível 4 para todas as ações de combate

Há apenas um ano, um atentado contra a vida do Rei Noren o deixou com um olho e um braço. Somente o poder de cura do arsenal numenera do reino salvou sua vida. Nenhuma prova pode ligar a tentativa de assassinato aos irmãos Sarromere, mas poucos no reino têm alguma dúvida disso. A Rainha Thera tomou por conta própria a iniciativa de organizar a secreta Legião Mascarada do reino para combater a família Sarromere nas sombras, assim como seu marido se opõe a eles na corte.

Durante seu estranho reinado, a Rainha Whenith Sarromere havia se convencido de que, usando uma variedade de segredos numenera, poderia aproveitar o poder dos sonhos para controlar as mentes de todos que pudessem se opor a ela, fora e dentro de suas fronteiras. Eventualmente, ela desistiu desse esquema, mas só porque começou a acreditar que dentro dos sonhos se situa um reino totalmente diferente que ela poderia governar em vez das terras corpóreas de Iscobal. Com várias ideias caprichosas e bizarras que teve sobre o sono ou sonhos, ela emitiu recompensas para os exploradores que investigassem o Nono Mundo atrás de dispositivos e conhecimentos relacionados a esses tópicos. Ela ordenou que seus eruditos e nanos fizessem experimentos com as ciências que entendiam para tornar seus sonhos — literalmente — realidade.

O povo de Iscobal é de fazendeiros e pescadores. Os primeiros cultivam trigo, feijões e algodão, assim como cuidam de pomares da fruta billam laranja. Os últimos usam pequenos barcos arredondados chamados deslizadores para viajar para cima e para baixo da costa, bem como para descer o poderoso Rio Wyr.

Iscobal também é conhecido por sua abundante caça — caçadores fornecem uma grande quantidade de aves e carne de veado para alimentar a população.

MULEN

Mulen serve como a capital de Iscobal. Ela tem uma população com pouco menos de 100.000 habitantes e suas torres de vidro com vista para o mar ocidental são tema de canções e poemas. A maior estrutura no meio de todas as fantásticas edificações é o palácio real, Casa Vitri. Ao redor dele se estende um fantástico parque do tamanho de uma cidade pequena, cuidada por mais de cem jardineiros.

O Grande Teatro de Mulen permanece como uma mostra do compromisso da cidade com a arte e a cultura em um mundo que frequentemente ignora ambas em nome do esforço e da sobrevivência. Hoje, entretanto, intrigas da corte fazem o comparecimento ao teatro uma proposição arriscada para muitos nobres aliados com uma facção ou outra, conforme o teatro fora se tornando um lugar privilegiado para reuniões secretas, negociações dúbias e assassinatos.

Talvez apropriadamente, as belas ruas e torres de Mulen ocultam uma grande cidade subterrânea. Catacumbas, passagens secretas, tumbas e esgotos formam uma rede de túneis e câmaras subterrâneas. Esse mundo subterrâneo é o lar de ladrões, mendigos, escravos fugidos e criaturas inumanas.

O Punho Gélido: Tanto acima quanto abaixo do solo, Mulen esconde mais do que uns poucos segredos sombrios. O Punho Gélido, talvez a guilda de assassinos e ladrões mais infame do Baluarte, usa a cidade como sua sede. A líder do Punho Gélido, uma mulher chamada Hedra, é conhecida por uma estranha afinidade e controle de serpentes. Seus inimigos ou alvos podem se descobrir dormindo em uma cama de torturantes víboras mortíferas ou se deparar uma minúscula, mas extraordinariamente mortífera, áspide vermelha escondida em sua sopa.

A força policial secreta conhecida como Legião Mascarada opera nas sombras, opondo-se às tentativas secretas da família Sarromere de minar o controle da família real sobre Iscobal. Nessa função, eles também entraram em conflito com o Punho Gélido e outros elementos sinistros da cidade.

DYNAFEL

Dynafel é conhecida por seu tecido de algodão (nome derivado do nome da cidade) bem como outros têxteis, tecidos e alta costura. Cerca de 60.000 pessoas vivem na cidade murada que tem estruturas de madeira relativamente simples e ruas estreitas.

O prefeito, Harcorth Munn, é um homem rechonchudo que nunca vai para lugar algum sem seu cortejo e seu guarda de estimação mecânico. Benquisto e conhecido, o prefeito não é um estranho nos bares, antros de jogatina e bordéis de Dynafel.

O Relicário do Sonhar: A cidade de Dynafel é o lar do Relicário do Sonhar, onde Sacerdotes dos Éons guardam — e continuam a pesquisar — os restos da obsessão com os sonhos da rainha anterior. Dispositivos que implantam sonhos, transmitem sonhos e espionam sonhos estão à disposição, juntamente com coisas ainda mais estranhas,

mesmo que os eruditos da Rainha Whenith nunca tenham sido capazes de satisfazer seus desejos de usar os sonhos para controlar a realidade ou explorar completamente outras realidades.

A chefe entre os especialistas do Relicário do Sonhar é uma Sacerdote dos Éons chamada Narla Deshu. Ela diz a qualquer um que se preocupar em indagar que, embora os objetivos da rainha fossem infantis, seu suporte à pesquisa e experimentos da numenera faz uma falta enorme. O próprio trabalho de Narla se tornou político por natureza e muitos alegam que sua existência é uma demonstração de apoio à Casa Sarromere. Narla, entretanto, não tem alianças, exceto sua devoção à Ordem da Verdade; ela simplesmente quer que o governo de Iscobal continue a financiar sua pesquisa.

Recentemente, a cidade de Dynafel sofreu ataques de nuvens de enxame amarelo. A muralha de pedra da cidade não pode proteger contra os enxames e a guarda da cidade tem pouco armamento apropriado para combater a ameaça.

CATARATAS DE WYR

As Cataratas de Wyr localizam-se ao longo do Rio Wyr. Esta cidade de várias camadas é construída em meio a séries de quedas d'água, onde as cascatas do Wyr atravessam o Desfiladeiro de Aeres. O povo de Iscobal associa o rio com os espíritos divinos da água e as Cataratas de Wyr são o foco central dessa religião. É um local sagrado onde peregrinos se reúnem para ter suas dores curadas e seus futuros previstos, pois os espíritos de Wyr fluem de volta no tempo, trazendo conhecimento e energias que concedem vida.

A Ordem da Verdade desdenha particularmente das Cataratas de Wyr e das crenças supersticiosas de seu povo. Não há Sacerdotes dos Éons na cidade e os residentes estão contentes com isso.

O Templo do Invisível se eleva no meio das quedas d'água e afloramentos rochosos da cidade. Presidido por Jallacor, sacerdotisa e vidente, o templo fornece um lar para muitos autoproclamados oráculos e profetas. Jallacor é uma mulher extremamente alta

A aventura "O Preço Oculto" (página 385) acontece em Mulen.

Narla Deshu: nível 5, nível 7 com respeito a dispositivos numenera envolvendo sono ou sonhos

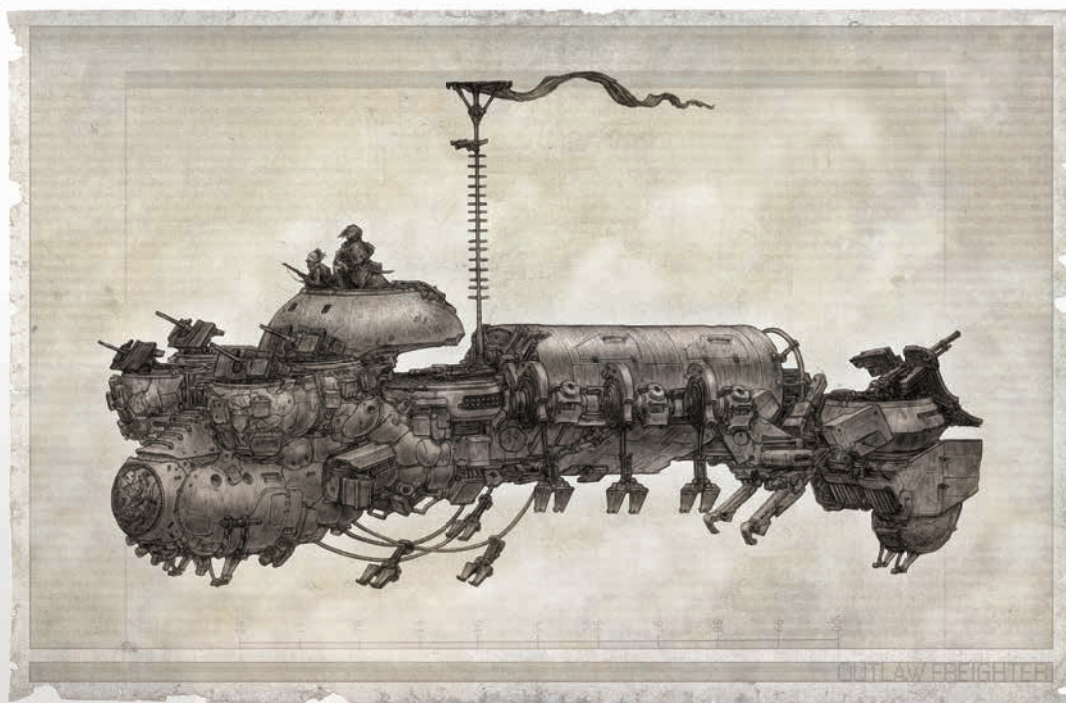
Membro típico do Punho Gélido: nível 4, nível 5 para todas as ações de se esgueirar ou de subterfúgio

Hedra: nível 6, nível 8 ao usar serpentes ou veneno

Membro típico da Legião Mascarada: nível 3, nível 4 para todas as ações de combate

Enxame Amarelo, página 240

Harcorth Munn: nível 3

Jallacor: nível 5; telepatia e telecinese dentro do alcance longo; observa e entreouve em qualquer localização dentro de um quilômetro e meio; encontra um indivíduo específico dentro de 16 km

e bela que pode ou não ser capaz de ver o futuro e falar com os espíritos do rio, mas ela certamente tem domínio sobre muitos poderes sobrenaturais.

RACHAR

A cidade de Rachar cresce em uma ruína de uma era anterior, cheia de edificações de pedra, aço e vidro que ainda estão em pé. Entretanto, algumas dessas estruturas se mostraram muito difíceis de usar. Algumas, também, demonstraram ser difícieis de entrar ou sair. Outras são instáveis e ameaçam entrar em colapso. Algumas abrigam mistérios e, às vezes, máquinas perigosas que é melhor se evitar. Se necessário, as edificações intocadas são bloqueadas para manter as pessoas fora.

Vivendo entre máquinas e estruturas do passado, a cidade não estranha o estranho. Estátuas falantes, paredes e ruas móveis, repentinos campos de energia que bloqueiam as entradas — Rachar é sempre cheia do inesperado.

Uma estrutura flutuante de metal e sintético paira muito acima da cidade. Ela pode ter sido um veículo um dia, mas ninguém descobriu como fazê-la se mover. A vigília da cidade usa a estrutura como uma plataforma de observação para monitorar Rachar e as terras em volta em busca de problemas. Alcançar a plataforma geralmente envolve o emprego de um mutante manipulador de gravidade chamado Baurn.

Um dos amigos mais confiáveis do Rei Noren governa Rachar. Terrhvyss é um homem com uma mão de metal parecida com uma garra e um olho artificial e ele geralmente esconde essas características como se tivesse vergonha delas. Um líder sábio e capaz, Terrhvyss secretamente acumula a numenera em uma catacumba em sua própria propriedade. Algumas pessoas que conhecem seu segredo acreditam que ele estoca os dispositivos porque abomina os artefatos do passado e quer proteger o mundo dos perigos que eles representam. Entretanto, a verdade é que ele reúne os objetos para, mais para frente, reconstruir seu próprio corpo.

Phiraster: nível 9; esoterismos infligem 10 pontos de dano a todos dentro do alcance curto se ele assim o desejar

GTHARREN

Um velho chamado Phiraster mora no vale de Gtharren. Ele cuida de um enorme cristal que estende-se a 15 m de altura e 6 m de diâmetro e dá ao vale seu nome. O Cristal de Gtharren é um constructo artificial com propriedades intrigantes. As pessoas vêm para o vale para arrancar cacos e usar o poder que há dentro deles, mas Phiraster mais afasta visitantes do que lhes dá as boas-vindas.

Alguns chamam Phiraster de mágico ou de demônio, mas ele é um nano erudito com um grande poder. Alguns o consideram insano, e isso pode ser verdade. Se aqueles que entram no vale oculto não conseguem responder suas perguntas a seu contento, ele usa seus esoterismos e artefatos para expulsá-los. Às vezes as perguntas são indagações pessoais sobre as intenções do visitante. Às vezes elas são adivinhas ou koans. Ocasionalmente, o velho não faz perguntas, mas em vez disso ordena que os buscadores realizem tarefas para ele.

Fragmento de Cristal de Gtharren: artefato de nível 8; o usuário pode compreender e usar qualquer outro artefato de nível igual ou menor

O propósito dos seus esforços é conseguir um fragmento do Cristal de Gtharren. Em éons há muito passados, milhões de seres inteligentes colocaram suas memórias e personalidades no cristal para armazenamento em longo prazo. Hoje, um único caco do cristal armazena centenas desses seres. Embora as memórias não possam ser diretamente acessadas por qualquer meio conhecido, o poder dentro da estrutura cristalina

RUMORES DE ISCOBAL

Fugitivo Submerso: Um autômato com éons de idade surgiu de um profundo reservatório a beira-mar. Membros de metal o carregam ao longo da costa de areia, enquanto sua cabeça de vidro constantemente olha tudo em volta. A máquina age dessa forma porque está sendo perseguida. Quando ela surgiu, também surgiu uma série de esferas voadoras, cada uma com 38 cm de largura, com rostos holográficos e tentáculos rastreadores. Tanto o caçador quanto a caça apreciariam uma ajuda, mas a quem ajudar e por quê?

Contenda de Família: As tentativas da Casa Sarromere de minar a família real estão ficando mais descaradas. Conta-se em Mulen que eles oferecem pagamento em cifras e esquisitices para qualquer um que trabalhe para eles em missões de espionagem e sabotagem.

Caçadores e Presas: Uma criatura assombra as áreas florestais entre Rachar e as Cataratas de Wyr, caçando caçadores e armadilheiros. Apenas aqueles carregando animais recentemente mortos são atacados. Nenhuma outra informação é conhecida, mas os líderes locais oferecem uma recompensa para por fim ao reino de terror da besta.

O ESTRANHO DE ISCOBAL

O Pavilhão Gelatinoso: Em Rachar, uma grande praça é coberta por um dossel baixo de gel colorido que sempre muda.

Cadáveres de Metal: Em um ponto ao longo do Rio Wyr, coisas que parecem ser corpos mortos de oito humanoides de metal imponentes encontram-se na margem.

Sintonia Fantasmagórica: Ao longo da estrada do sul para Dynafel, música estranha e melodiosa pode ser ouvida, embora não exista fonte aparente alguma.

pode ser usado para interagir com elas e controlar outros dispositivos, mesmo aqueles que pareçam estar desenergizados ou cujos propósitos sejam desconhecidos.

O IMPÉRIO PÍTARO

Possivelmente o mais velho dos reinos do Baluarte, houve um tempo em que o Império Pítaro comandou grande parte da região sul, incluindo Milave, Iscobal e Ancuan. Embora o império tenha entrado em colapso quase cem anos atrás, ele recuperou sua base e começou a prosperar sob a imperatriz anterior, Challadien II. Ela consolidou antigas propriedades novamente sob um governo Imperial, sob os auspícios da proteção.

Agora a nova e relativamente jovem imperatriz, Challadien III, espera ampliar o reino bem-sucedido de sua tia. Muitos acreditam que ela tenha seus olhos voltados para as terras que já foram parte do império, em particular Milave e Iscobal, e talvez procure espalhar sua influência sobre as terras ao sul.

Os pítaros estão muito cientes de que as regiões de Matheunis ao sul estão bem mais estabelecidas do que eram antes. Esses reinos livres, incluindo a poderosa cidade-estado de Nihliesh, sentem o olhar fixo do império sobre si. Os nobres pítaros já enviaram suas tropas para lá para fazer uma incursão por escravos.

O Império é conhecido por campos delicadamente ondulantes de trigo, feijão e milho. Suas terras férteis já foram uma grande parte do seu sucesso e poderiam ser novamente, devido a seu assim chamado amplo "celeiro" ter alimentado grandes exércitos.

Meus queridos e leais súditos,
Sua amada Imperatriz, Challadien II, Senhora do Alcance Austral e Rainha da Riage, deseja que vocês saibam que os dias de banditismo sujo e ilegalidade que têm assolado estas terras chegaram ao seu fim. As forças amantes da paz do invencível grande

O IMPÉRIO PÍTARO
Governante: *Challadien III*
População: *2.000.000*
Capital: *Rarmon*

exército Imperial, sob meu comando direto, devem restaurar este reino uma vez mais como uma terra de prosperidade e paz. Vocês e suas famílias devem estar seguros sob seu estandarte. Seus filhos são como se fossem meus e meu próprio desejo é a sua felicidade e saúde. A integridade de suas terras, seus lares e de tudo que lhes pertence deverá ser assegurada sob nosso estandarte. Aqueles que se colocarem no caminho de tal generosa e beneficente dádiva de segurança, entretanto, nada são além de ladrões e indesejáveis e devem esperar por nosso rápido julgamento.

RARMON

A capital do império é a grande cidade de Rarmon, lar de aproximadamente 80.000 habitantes. Esse antigo assentamento de mármore, pedra e vidro uma vez caiu em um estado de decadência, mas agora está sendo restaurado à sua antiga grandeza. Em todo lugar, andaimes e operários cobrem importantes edifícios, restaurando fachadas decadentes.

O Palácio Afundado: No coração de Rarmon fica o Palácio Afundado, o antigo lar da Imperatriz. Essa estrutura é única porque a coisa toda é um dispositivo numenera. Esférica na forma, ela está parcialmente imersa no solo, de modo que pareça ser uma cúpula de metal e sintético. Entretanto, o palácio pode girar em qualquer direção e possui gravidade própria. Assim, a esfera pode ser rotacionada de modo à entrada ficar oculta abaixo da superfície e os andares internos perpendiculares ao solo do lado de fora, sem desconforto algum para qualquer um que esteja dentro.

Recentemente, os líderes das Gêmeas emitiram um comunicado dizendo que estão procurando por mercenários dispostos a ajudar a limpar a Umbil. O pagamento pode vir na forma de shins, esquisitices ou até mesmo de propriedade em uma das cidades.

O Grande Planetário: Dentro de Rarmon há um grande planetário de metal que mostra a configuração do sol, da Terra e de outros seis planetas. Ele gira de acordo com o movimento real dessas esferas.

O homem encarregado da manutenção do planetário é um sujeito diminuto chamado Garrot que tem menos de 90 cm de altura. Garrot é um engenheiro e mecânico de grande perícia. Ao ativar os mecanismos complexos dentro da base, ele consegue elevar o planetário bem acima do nível da cidade de forma a atrair a atenção na área imediata.

A esfera central do planetário, o "sol", é um eletroímã de imenso poder. Garrot usa esse dispositivo como uma arma de defesa em nome de Rarmon, direcionando raios invisíveis contra qualquer um ou qualquer coisa que desejar. Os raios infligem 12 pontos de dano a uma criatura ou objeto e 6 pontos de dano a qualquer coisa na área imediata em torno do alvo.

JARGOLAMIS E LUIGOLAMIS

As assim chamadas Cidades Gêmeas de Jargolamis e Luigolamis já foram tão interconectadas que eram consideradas uma única entidade. Com uma população combinada de 60.000 habitantes, as Gêmeas desde há muito são vistas como um lugar seguro para se viver, com fácil acesso a mercadorias e serviços.

As Gêmeas são pontuadas por torres espelhadas que se combinam, cada uma refletindo a outra cidade. Caminhe por Jargolamis, faça seu caminho para a Torre Jargo e você descobrirá que, em cada painel de vidro, a agitada cidade de Luigolamis é refletida de volta para você. Fique diante da Torre Luigo e observe a complexidade de Jargolamis acontecer diante de seus olhos. No topo de cada torre há uma criatura esculpida em um material esbranquiçado que emite um brilho fantasmagórico durante a noite. A Torre Jargo tem uma ave de terror enquanto a Torre Luigo é coberta por um besouro fatiador.

As duas cidades são conectadas por uma grande e elevada passarela em forma de tubo de quase 3,2 km de comprimento chamada Umbil. Criada através de uma combinação de vidroforte, emaranhado de heras e vários metais, a Umbil corre entre as duas torres. Uma vez, ela forneceu passagem segura entre as cidades, com um caminho motorizado e jarlers — escravos abhumanos que puxavam longas carroças cheias de pessoas e suprimentos. Pequenos mercados e lanchonetes surgiram ao longo do caminho e a Umbil se tornou uma das rotas mais percorridas do Baluarte.

Quando um dia o caminho motorizado parou de funcionar, os governantes de Jargolamis e de Luigolamis — os irmãos Margo Wember e Paras Gulosi, respectivamente — anunciaram que a teriam funcionando novamente em uma questão de dias. Mas os irmãos brigaram sobre a melhor forma de resolver o problema, como geralmente faziam, e a passagem permaneceu quebrada. Consertos temporários foram colocados no lugar por aqueles que tinham poder e conhecimento, mas nada durou. Conforme os anos se passaram e a passagem não foi consertada, a Umbil entrou em decadência e caiu no abandono.

Agora o tubo se tornou um lugar para moradores, ladrões sombrios e coisa pior. Embora a Umbil permaneça como a passagem mais curta entre as Gêmeas, ela também é a rota que provavelmente o levará à morte. Os escravos abhumanos recuperaram sua liberdade, os mercados vendem mercadorias muito mais obscuras do que gêneros alimentícios e antigas e perigosas criaturas se safam a cada curva. O comércio e a viagem entre as duas cidades se tornou esparso e tenso, assim como o relacionamento entre os irmãos governantes.

Ainda assim, uma nova luz desponta — um construtor chamado Limech recentemente se mudou para Jargolamis. Ele, junto com um pequeno grupo de criaturas mecanizadas, está construindo uma segunda conexão entre as Gêmeas, uma passarela a céu aberto que passa abaixo de Umbil. Apenas em torno de um quarto dela foi concluído até agora.

EXTREMO BROHN

A cidade comercial de Extremo Brohn localiza-se perto do extremo norte do deserto gélido de Matheunis. Muralhas altas de pedra ajudam a protegê-la de ventos enregelantes do sul, mas seu

RUMORES DO IMPÉRIO PÍTARO

Longínquo: Um casco enferrujado de um dispositivo antigo se assentou no meio dos campos de Reynald Denny sem causar incidentes desde muito antes de ele ter lavrado o solo. Recentemente, o dispositivo começou a atirar orbes de gel elásticos nos campos a intervalos irregulares. Os orbes são cobertos com minúsculos espinhos que se quebram na pele quando tocados. Reynald ficou doente após tentar mover um dos orbes, e muitos dos seus animais morreram após tocar os dispositivos. Sua esposa procura por ajuda para remover os orbes do campo e incapacitar a máquina.

As Estradas Brilhantes: Tem havido uma série de ataques ao longo das estradas abertas que levam à Rarmon. Cada relato é quase idêntico: viajantes juram que foram atacados por criaturas gigantes de quatro patas com olhos púrpuras brilhantes e pinças nas bocas. Um sobrevivente tem um ferimento ao longo do lado interno de sua perna para mostrar o seu esforço. A cicatriz brilha com um tom magenta.

O ESTRANHO DO IMPÉRIO PÍTARO

Escrita do Céu: Em dias particularmente nublados, aqueles que estão em Rarmon e olham para cima no momento certo podem ver palavras em Verdade "Nós Vamos Ajudar Você" escritas através das nuvens, junto com uma série de símbolos desconhecidos. A escrita é em laranja neon e muito uniforme. Ela pode durar de alguns segundos a um minuto.

As Vozes do Mundo: Do lado de fora de Jargolamis há uma pedra que tem cerca de 3 m de altura e o formato de um triângulo invertido. A pedra é cheia de buracos e, se você colocar seu ouvido em qualquer um deles, conseguirá escutar o que soa como uma conversa — quanto maior o buraco, mais altas as vozes. Cada buraco tem uma discussão diferente e a cada vez que escuta no mesmo buraco, você ouve pessoas diferentes falando. Na maioria das vezes, o idioma não é nenhum que você conheça.

O Cachorro na Máquina: Meio enterrado nos escombros de uma cidade em ruínas há uma caixa. De alguns ângulos, a caixa parece conter um enorme cão suspenso no ar. De outros, a caixa parece vazia — você consegue ver o outro lado diretamente através dela — mas você consegue ouvir rosnados e uivos. Se olhar para a caixa de cima, você verá um painel no topo equipado com uma série de controles deslizantes e botões.

real propósito é manter do lado de fora os bandidos, saqueadores abhumanos e outras terríveis ameaças que surjam do deserto. O maior desses perigos são as hordas de mente gritante dos sathosh, que frequentemente atacam caravanas comerciais no caminho para e de Nihliesh. Os lordes mercadores de Extremo Brohn estão sempre procurando por ajuda contra essas incursões.

A cidade em si é segura. Suas muralhas são entrelaçadas por dispositivos numenera (nível 6) que afetam as mentes daqueles que tentam assaltá-las, usando vibrações sônicas para causar dor e confusão.

FORTALEZA RATHSCOR

Guardando a fronteira sul do Império Pítaro está a grande fortaleza de Rathscor. Lord Myallatur comanda o forte e suas defesas. Seus soldados, os Estilhaços de Mahal, são conhecidos por suas façanhas e poder — particularmente sua velocidade. Os Estilhaços incluem cavalaria, cavaleiros montados em répteis de caça chamados brehm.

Lord Myallatur: nível 7; 30 de vitalidade; 5 pontos em Armadura de um gerador de campo magnético; +2 pontos de dano com cimitarra

Típico Estilhaço de Mahal: nível 4, nível 5 para defesa de Velocidade; 15 de vitalidade; 1 ponto em Armadura; +1 ponto de dano com arcos e cimitarras

Brehm: nível 3; 1 ponto em Armadura; movimento longo

MILAVE

De Nomilla Eron, nobre Milaviano:

Outrora, Milave fora uma região do Império Pítaro, quando seus estandartes vermelhos ondulavam em cada torre do Sul. Agora este nome é dado a uma vaga confederação de pequenos Estados nobres e até mesmo de algumas assim chamadas repúblicas. As últimas, é claro, são nada mais do que municipalidades no fim do mundo, muito miseráveis para qualquer família nobre apropriada desejar o lugar, e onde as classes dos mercadores dão ao campesinato ideias tolas de governar a si mesmos.

A única coisa que realmente une Milave é o medo de invasão pelo império. Os milavianos têm algumas poucas semelhanças, mas a lembrança da independência arduamente conquistada do Império é única. Ostensivamente, Milave é governada por um conselho de representantes de diversos governos, clãs e facções que se encontram na cidade de Orrila.

A nação não vai durar como um todo coeso por muito tempo. O conselho governante faz pouco, mas briga por assuntos mesquinhos enquanto o império próximo, uma vez mais, cresce em poder militar. Se a guerra vier, a vaga união de Milave provavelmente entrará em colapso, cada Estado lutando por si mesmo e por mais ninguém — e, assim, estaremos todos condenados.

MILAVE
Governante: *O Conselho de Milave*
População: 900.000
Capital: *Orrila*

As mariposas de guerra strathariananas parecem particularmente atraídas pelos campos de ganch. À vezes terrenos inteiros devem ser abandonados quando enxames se instalam. Atualmente um campo tem um casulo tão grande que fazendeiros especulam que irá produzir uma mariposa de guerra tão grande quanto uma casa.

Pedra flutuante, página 82

Um possível salvador, entretanto, é um nobre senhor da guerra chamado Tarvesh. Esse carismático jovem líder tem o apoio da muitos milavianos e sua força pessoal de combate inclui três aterrorizantes máquinas de guerra numenera, de tipos que nunca foram vistos antes na região. Eu suspeito que Tarvesh tenha apoio clandestino do Papado Âmbar, que espera que ele possa unir Milave e manter a paz no extremo sul do Baluarte. De fato, muitas esperanças recaem sobre este único homem. Veremos se seus largos ombros suportam o peso de tal fardo.

A maioria dos habitantes de Milave é de fazendeiros que produzem uma variedade de gêneros alimentícios, assim como uma erva chamada às vezes de ghianche ou apenas de ganch. Ela enche muitos cachimbos por toda a região e também, às vezes, é enrolada em charutos. A erva é um relaxante leve, mas quando tratada com certas substâncias químicas, também pode ser um poderoso alucinógeno.

Campos de ganch são difíceis de manter e exigem uma grande força de trabalho. Algumas comunidades têm reaproveitado uma variedade de máquinas e dispositivos numenera para ajudar no trabalho, portanto não é incomum ver um enorme constructo ou autômato colhendo nos campos de folhas de ganch.

ORRILA

Orrila serve como a capital de uma terra que, realmente, não tem nenhuma. Uma espécie de microcosmo da própria Milave, ela é uma mixórdia cosmopolita de culturas e pessoas. Uma muralha de pedra cerca o que é agora a sua porção central, mas a cidade se espalhou a partir dessas muralhas há muito tempo, com edificações de muitos estilos e materiais diferentes. Nos períodos mais recentes, uma enorme cidade de barracas cresceu em torno do portão sul desta muralha, cobrindo o que agora é conhecido como O Campo das Vozes.

Muitas negociações ocorrem em Orrila, graças em parte nada pequena a um dispositivo localizado em um alto campanário no centro do velho povoado. Conhecido como o Falas-Todas, o dispositivo automaticamente traduz qualquer palavra falada dentro da cidade (e a uma boa distância além dela) em um idioma compreensível a cada mente ouvinte. Entretanto, o Falas-Todas tem um interessante efeito colateral. Algumas crianças criadas em Orrila aprendem a falar muito mais rápido do que o esperado, entendendo as palavras dos seus pais mesmo enquanto ainda são criancinhas, enquanto outras nunca aprendem porque ainda compreendem, mesmo quando estão falando bobagem. Um ditado Milaviano defende que mentiras são mais difíceis de se contar em Orrila e segredos são difíceis de se manter, mas essa alegação ainda tem de ser comprovada.

Quarenta e oito quilômetros ao leste de Orrila, operários trabalham nas pedreiras de pedras flutuantes. Você pode localizar as pedreiras de muito longe por causa dos vastos toldos que capturam a pedra assim que ela é escavada da terra. Os operários as extraem do que parecem ser antigos monumentos de algum tipo, enterrados em uma era há muito esquecida. Claro, o solo repele a pedra flutuante, portanto, muito do que é escavado sai voando pelo ar.

AIAN

Conhecida por alguns como a Cidade dos Mercadores e por outros como a Cidade dos Mendigos, Aian é apenas uma parte tênue de Milave, se mantendo tão independente quanto pode. A cidade-estado tem uma população de talvez 30.000 habitantes. Governada por um senado eleito, Aian é uma das repúblicas proeminentes do Baluarte. Como seu apelido sugere, é uma cidade de comércio e negócios, uma passagem entre o Baluarte e as terras ao sul. Seus mercados são repletos de mercadorias exóticas, e ricos clãs de mercadores mantêm aqui depósitos florescentes.

O ditado de Aian "Aqueles que não são ricos, são pobres" é usado para justificar a cobiça e práticas cruéis de negócios. Em outras palavras, se você não lutar para pegar tudo que você puder, você não terá nada. O ditado também é uma justa avaliação da estrutura de classes da cidade. Aqueles que não são mercadores ricos, funcionários, contadores, vendedores ou condutores de caravanas, são extremamente pobres, trabalhando por restos como peões, transportadores ou carregadores — ou pior, sem emprego algum, vivendo como mendigos e ladrões.

Há rumores de que o Papado Âmbar não acredita em democracia, e que agentes da Ordem da Verdade trabalham contra Aian nas sombras da cidade. Se essa fofoca for verdadeira, os agentes provavelmente trabalham com a Rainha Mendiga e sua rede de espiões. Ela odeia o conselho oligárquico e os mercadores que o elegem. Ninguém sabe muito sobre a própria Rainha Mendiga, mas ela tem três tenentes que são híbridos biomecânicos com a habilidade de se tornar invisíveis e matar com um toque, assegurando que seu poder permaneça incontestado.

ANIMAIS ITINERANTES E CIRCO FLUTUANTE DE OSSAM

Venham, venham todos!

Meninos e meninas! Homens e mulheres! Humanos, visitantes e mutantes!

Todos são bem-vindos à grande exibição do mais impressionante e extraordinário que o Nono Mundo ou qualquer mundo já tenha visto, ouvido, cheirado, sentido ou provado!

Todos são bem-vindos ao Animais Itinerantes e Circo Flutuante!

Você acha que já viu mistério? Espere até se espantar com moranx de três cabeças!

Você acha que já viu majestade? Espere até encarar os Irmãos Kaprof que desafiam a morte e suas acrobacias aéreas!

Você acha que já viu ameaça? Espere até se acovardar perante o rugidor harraspawn e seus olhos jorrando fogo!

Você acha que já viu mágica? Espere até você arfar perante a feitiçaria do Grande Theon e seus vermes do rochedo treinados!

Você vai se emocionar! Você vai gelar! Você mudará para sempre!

Apenas 2 shins por pessoa! Crianças abaixo de dez anos e crianças acima de oitenta pagam meia!

Viajando através das vilas e povoados de Milave (e às vezes Ancuan), o Animais Itinerantes e Circo Flutuante é uma caravana de carroças de madeira que abriga criaturas, artistas e uma plataforma flutuante numenera que serve como transporte para o equipamento e palco flutuante durante as apresentações. Conforme viajam, os membros do circo fazem shows, enchendo as mentes das pessoas com maravilhas e seus próprios bolsos com moedas.

Embora muito do animais itinerantes e do

RUMORES DE MILAVE

Recrutamento: Agentes clandestinos do senhor da guerra Tarvesh procuram por recrutas para trabalhar como espiões infiltrados ou soldados. De qualquer forma, é dito aos recrutas para carregarem artefatos numenera para usarem em suas testas lhes permitindo ver as mentes alheias, tanto para garantir que aqueles com quem falem dizem a verdade quanto para se certificar dos talentos dos outros, o que auxilia no recrutamento. Rumores dizem que esses dispositivos também lhes permitem implantar um mecanismo de segurança na mente do recruta. Caso eles tentem trair seu novo senhor da guerra, o selo psiônico irá destruir a mente por dentro. Entretanto, para um compromisso verdadeiro, é oferecido aos recrutas um excelente pagamento, suporte numenera e, é claro, uma livre, segura e estável Milave.

A Estrada Errante: Rumores falam de um caminho bem iluminado que aparece apenas em noites muito raras ou dias sombrios e cobertos de névoa. Essa estrada é pavimentada de blocos de uma substância desconhecida e é dito que ela leva a uma localização secreta que não pode ser acessada de qualquer jeito a não ser pela estrada. A estrada sempre aparece em localizações diferentes pelo território e apenas por mais ou menos uma hora a cada vez. Entretanto, uma vez que tome a estrada, você irá para onde ela leva até alcançar o fim.

O Poço de Gelo: Um poço perfeitamente redondo e com a borda de metal de profundidade desconhecida pode ser encontrado a aproximadamente 64 km ao sul de Aian. Mesmo nos dias mais quentes, névoas geladas se elevam dele. Aqueles que tentaram alcançar o fundo alegam que ele simplesmente fica mais e mais gelado conforme se vai descendo. Ninguém nunca alcançou o fundo e retornou para contar a história.

O ESTRANHO DE MILAVE

Coral Seco: Um campo de formações parecidas com corais se estende por uma vastidão na parte oeste de Milave. De noite, pedaços do coral brilham com uma luz sobrenatural. Como nos leitos de corais verdadeiros, criaturas únicas e às vezes perigosas moram no seu interior e entre as formações.

Chorão Errante: Um autômato antigo perambula pelas estradas de Milave, danificado e pedindo ajuda. Entretanto, os fluidos que vazam dele são debilitantes e alucinógenos para humanos.

As Mentes dos Mortos: Uma dupla de homens vivendo em uma vila na fronteira leste do território alega ter um dispositivo que lê os pensamentos dos mortos que acabaram de partir. Eles dizem, ainda, que se os falecidos forem fisgados para o dispositivo rápido o bastante, suas consciências serão armazenadas dentro dele, garantindo-lhes "vida eterna".

A Rainha Mendiga: nível 3, nível 6 para todas as tarefas envolvendo trapaça, ver através de trapaça e intimidação

Tenente: nível 5; se torna invisível; infecta com um vírus desregulador celular (uma vez tocado, 5 pontos de dano em cada rodada até a vítima fazer um teste de defesa de Potência)

Grande Theon: nível 4; telecinese; gera imagens ilusórias dentro do alcance curto; se torna invisível; flutua

Ossam: nível 6; 5 pontos em Armadura; emissor de raio embutido que inflige 10 pontos de dano no alcance longo

O próprio Ossam pode ser a maior surpresa de seu espetáculo. Ele não é humano, mas um constructo extremamente parecido com um humano. Mais antigo que o Nono Mundo, suas verdadeiras motivações são envoltas em mistério. Algumas pessoas conhecem seu segredo, e Ossam literalmente mataria para preservá-lo.

Cavaleiros Angulanos, página 224
Draco-xi, página 239
Rastreio, página 256

Verme do rochedo, página 266
Seskii, página 259

Arron é um grão usado para fazer pão de sabor doce.

Os Yol são criaturas pequenas e de pelos longos conhecidas por sua lã amarela, carne macia e pelo queijo feito do seu leite.

Sathosh, página 258
Chirog, página 236

Rei Asour-Mantir: nível 5, nível 4 em todos os tipos de combate

Legionário Azul Típico: nível 3, nível 5 em arqueirismo; arco inflige +1 ponto de dano

circo seja real, a verdade também é distorcida para aumentar a experiência. O uso de disfarces e trapaças convencionais, assim como de hologramas e vários dispositivos numenera, melhoram cada apresentação. Por exemplo, a "feitiçaria" do Grande Theon é produzida principalmente por dispositivos escondidos, embora o homem controle um conjunto de poderes psíquicos para dar início. Seus vermes do rochedo são ilusões holográficas projetadas sobre um seskii treinado. Os irmãos Kaprof são acrobatas talentosos, mas o harraspawn não é nada além de uma ilusão. O moranx é um aneen deformado que nunca é apresentado sob luz clara.

ANCUAN

Uma vasta, fértil e pacífica terra, Ancuan é abençoada em muitas frentes. Suas colinas ondulantes transbordam com generosas manadas de animais, seus campos abundam em produção de grãos e seu longo litoral oferece peixes e outros produtos valiosos. Claro, Ancuan não é livre de problemas. Piratas cruzam o litoral, caçando as embarcações comerciais costeiras. Incursões de bandidos ameaçam as vilas. Sathosh e chirog vagam pelo interior.

O Rei Asour-Mantir governa de um castelo de vidroforte a 32 km da cidade de Glavis. A tradição dita que ninguém, além de sua família imediata e guardas, viva em um raio de 16 km, portanto o Palácio Transparente, como é chamado, se eleva solitário em um campo extenso e rochoso. A família estendida do rei é grande, resultado de duas casas nobres que se juntaram em uma permanente aliança para aumentar a estabilidade do território. Os membros da Legião Azul, sua guarda real, são famosos por sua perícia como arqueiros.

O povo de Ancuan é independente e autossuficiente, contando pouco com seu rei. Ganham a vida como marinheiros, pescadores, agricultores de arron, pastores de yol e mineradores de sal.

Semelhante à forma como os Cavaleiros Angulanos domesticaram os draco-xi por todo Baluarte para usá-los como montarias aladas, o povo de Ancuan às vezes monta rastreios — criaturas enormes, biomecânicas e parecidas com morcegos nativas da região. Geralmente os que montam rastreios, ou "rastreleiros", são solitários que vivem ao longo da costa. Alguns, entretanto, se juntam a grupos de saqueadores ou piratas, treinando seus companheiros para que se tornem rastreleiros. Um céu cheio de bandoleiros montados em gigantes morcegos planadores pode ser uma visão verdadeiramente aterrorizante. (Por outro lado, uma batalha aérea entre um corsário rastreleiro e um Cavaleiro Angulano é algo que nenhuma testemunha esqueceria tão cedo.)

ISHLAV

Ishlav é uma cidade construída sobre uma cidade. A Ishlav original foi destruída há cerca de vinte anos, quando um grupo de exploradores retornou à cidade com um estranho dispositivo que descobriu em uma ruína antiga. Quando os Sacerdotes dos Éons em Ishlav mexiam no objeto em uma tentativa de compreendê-lo, o dispositivo liberou uma poderosa explosão de energia que destruiu a maior parte do que estava em um raio de 3,2 km. Entretanto, nenhuma das pessoas, animais ou plantas foram prejudicados. Apenas substâncias não vivas foram afetadas. A rajada abriu caminho com uma lâmina fina — ela deixou toras de madeira recém-cortadas ilesas, mas obliterou madeira mais antiga em vigas, rodas de carroças e cabos de pá. Estranhamente, o terreno — solo, rochas e afins — parece não ter sido afetado.

Após o evento, novos estranhamentos foram descobertos. Por exemplo, aqueles pegos na explosão acharam que algumas, mas não todas, de suas doenças foram curadas, seus ferimentos sararam e sua saúde no geral melhorou. Até hoje, as novas gerações de Ishlav desfrutam de uma saúde robusta, boas aparências e qualidades físicas impressionantes.

As edificações da cidade, obviamente, são relativamente novas. Após a explosão, operários reconstruíram algo da configuração original, mas um influxo de pessoas querendo compartilhar das renomadas qualidades de estímulo de saúde fizeram Ishlav dobrar de tamanho. Agora lar de 20.000 almas, é uma cidade em desenvolvimento com uma grande população ociosa que espera por seus mistérios para curar, estimular ou ajudá-los de alguma forma. Infelizmente, muitas pessoas não têm meios de se sustentar, exceto através de esmola, roubo ou pior, portanto Ishlav está ganhando uma nova reputação, de trevas e perigo.

Este perigo vem de muitas fontes, mas uma em particular está em ascensão: os Monges de Mitos, uma organização bem estruturada que é conduzida

ANCUAN
Governante: *Rei Asour-Mantir*
População: *1.500.000*
Capital: *Glavis*

por um homem chamado Kollos. Renomado por suas perícias sobrenaturais de combate corpo a corpo, Kollos alega ter encontrado uma forma de aproveitar o poder cósmico do universo dentro de suas células, canalizando essa energia para um estilo de luta letal que ele chama de "preces dos punhos". Ele e seus seguidores pregam sobre criar um mundo mais harmônico e seguro e dão aulas gratuitas de autodefesa e combate não letal. Mas por trás de palavras suaves e afetuosas se esconde algo mais sinistro e aqueles com dinheiro ou influência necessários podem tirar proveito das perícias mortíferas dos monges.

KAPARIN

Uma cidade costeira no litoral sul de Baluarte, Kaparin se orgulha de ter cerca de 15.000 habitantes, mas atualmente consiste de menos da metade disso em qualquer momento. Ela é o lar não oficial das Frotas Vermelhas, um grupo de vagabundos, ladrões, cientistas e outros patifes que navegam os altos e baixos mares à procura de tesouros naturais. Na maioria das vezes, eles demonstram um público desdém a qualquer numenera que encontram, mas não evitam vendê-las pela proposta mais alta.

Segundo consta, Kaparin é um povoado tipicamente costeiro, cheio de estruturas de madeira e pedra, ruas pavimentadas e uma série de docas conectadas para embarcações marítimas. No entanto, a cidade apresenta uma única edificação ao longo de seu cais: um enorme complexo de pedras chamado de MFV, que é um museu marítimo, hall da fama e biblioteca, tudo em um só lugar. Aqui, as Frotas Vermelhas catalogam seus feitos e armazenam seus achados. Um visitante pode ver um crânio preservado de um raro peixe tremulante ou ouvir uma gravação de áudio das profundezas do oceano. E você provavelmente irá encontrar pelo menos meia dúzia de membros das Frotas Vermelhas, do passado e do presente, apenas esperando para que perguntem sobre suas contribuições. Se você ler os sinais afixados generosamente dentro e fora do MFV, você descobrirá que os objetos em exposição são famosos pelo mundo e cobiçados por muitos. (Mas não fique surpreso se você ou qualquer um

RUMORES DE ANCUAN

Oráculo em um Lago: Morando nas rasas lagoas ao longo da costa oeste há uma criatura que chama a si mesmo de Jruve. Parece uma lesma cinza e violeta de 3,7 m de comprimento. Se você conseguir encontrar Jruve, ela poderá revelar três dos seus possíveis futuros. Em troca, ela pede por um tipo específico de dispositivo numenera — que ela engole inteiro.

Dissidência Crescente: Membros de uma célula do Sonho Dentado em Glavis têm tido um grande sucesso no fomento da dissidência final contra a família real. Com o apoio deles, um senhor da guerra chamado Serec, o Rancoroso, está reunindo um exército de rebeldes para um levante contra o rei (e provavelmente para estabelecer um novo regime militar). Por hora, entretanto, esse tumultuado exército simplesmente causa problemas.

O ESTRANHO DE ANCUAN

A Casa dos Buracos: Próximo ao meio do Alcance do Escorpião há uma estrutura de quatro faces de cerca de 15 m de altura e 4,6 m de um lado a outro. As paredes são cheias de buracos redondos que variam de alguns centímetros a alguns metros de diâmetro. Uma luz brilha de dentro dos buracos, noite e dia. Entretanto, os buracos não levam para dentro da edificação, mas certamente para algum outro lugar.

Árvores-Lágrima: Estranhas árvores em forma de lágrima crescem em um bosque próximo da fronteira oriental. Ninguém tem um nome ou sabe o que elas são, mas é sabido que, se algo vivo chegar perto das árvores, essa coisa morre no curto prazo.

Kollos: nível 7, nível 9 em combate mano a mano

que conheça nunca tenham ouvido falar deles.)

Devido a uma grande porcentagem de seus habitantes pertencer às Frotas Vermelhas e fazer viagens oceânicas prolongadas, os lares de Kaparin ficam vazios por muitas temporadas. Mercadores e artesãos se especializaram em utensílios para água e alto-mar, incluindo reparo e manutenção de navio e submergino, aparatos de respiração, estoques de comida e rotas comerciais de longa distância para vender o tesouro que vem das explorações das Frotas Vermelhas.

Submergino, página 226

Pessoas Importantes

A governante de Kaparin é Sallian Orsay, a Vermelha, uma das fundadoras da Frota Vermelha original. Uma mulher alta e esbelta de cabelos vermelho-escuros, ela parece ter em torno de vinte anos de idade — e tem aparentado esta idade desde sempre na memória de qualquer pessoa. O rumor é que ela tenha encontrado algo enterrado no fundo do oceano em uma das suas últimas missões que permitiu que ela viva para sempre, ou pelo menos parar o processo de envelhecimento. Embora alguns dos seus colegas estejam furiosos por ela não compartilhar sua descoberta com o resto da frota, a maioria sente que ela é uma boa governante, ainda que um pouco fria e reclusa algumas vezes. Salliban tem um suprimento aparentemente ilimitado de capangas que morreriam para protegê-la. Se chamada para lutar, ela empunhará uma espada longa feita de osso de baleia afiado.

Sallian Orsay: nível 6; 28 de vitalidade; espada inflige +2 pontos de dano

Capanga típico: nível 2

> *Gélido e perigoso, o Mar dos Segredos é acossado por serpentes devoradoras de navios, tempestades assustadoras e uma grande variedade de piratas, os piores oriundos de Ancuan (e o pior deles da Ilha Aras).*

O Capitão Reformado da Frota Vermelha Jamson "O Mentiroso" Connel é frequentemente visto em torno do povoado desde que ele passou a não comandar mais um grupo de submergino e não ir para o mar. Ele diz que se aposentou anos atrás, mas outros em Kaparin murmuram que ser dispensado desonrosamente de uma frota já desonrada é uma aposentadoria difícil. Fofocas do povoado dizem que, durante uma missão particularmente perigosa na Floresta Fengali, Connel matou e comeu todo o seu grupo. Ele entra em fúria ensandecida quando ameaçado física ou verbalmente, tentando estrangular e comer seu oponente (geralmente ao mesmo tempo).

Capitão Connel: nível 4; 16 de vitalidade

As ratazanas de rua de Kaparin são adolescentes e crianças nascidos nos navios ao mar e, então, deixados para trás. Eles vivem em pequenos grupos sob as docas e geralmente criam pichações nas laterais de submerginos atracados, procurando por (ou amaldiçoando os) seus genitores. A maioria deles está disposta a ajudar com informação, tarefas ou instruções pelo preço certo ou mesmo por um pouco de bondade. As irmãs Ramsi, Jordica e Zanca, lideram e protegem esse grupo desorganizado. Ambas negam o rumor de que sejam filhas bastardas de Sallian Orsay. Se você for abordado pelas duas garotas, elas poderão parecer bem informadas e suspeitamente dispostas a ajudar, mas provavelmente farão o seu melhor para garantir que você consiga o que quer — ao preço de um favor, é claro.

Típica ratazana de rua: nível 2

GLAVIS

Aproximadamente 20.000 pessoas chamam Glavis de lar. A cidade espalhada quase parece com um agrupamento de três povoados localizados nas proximidades por acaso, com uma escassa coleção de edificações e estradas entre eles. Uma das três seções, fundamentalmente um porto, está no pequeno Rio Frohm. A segunda está em cima de uma alta colina chamada Colina de Nurel. A terceira é uma comunidade agrícola cheia de mercados para produtos agrícolas e pecuária.

O povo de Glavis venera um casal de deuses chamados Relia e Bianes.

Acredita-se que essas divindades irmãs protejam aqueles que colocam oferendas em seus altares isolados. Pessoas o bastante viram as oferendas desaparecerem bem diante dos seus olhos e até mesmo os descrentes suspeitam que Relia e Bianes — ou alguma coisa se passando por eles — sejam reais de algum modo. Whenson Breeve, condestável chefe da guarda da cidade, tem uma teoria:

As cerimônias de Relia e Bianes envolvem canções, figurinos elaborados e rituais significativos com gestos de mão, palavras-chave e frases repetitivas. Adoradores reencenam mitos do irmão e da irmã superando adversidades, curando os doentes e até dando vida a vários tipos de plantas e animais como dádivas para a humanidade.

Eu acho que Relia e Bianes são reais. Não, não o irmão e a irmã que você vê nas estátuas de mármore em seus templos, mas algum tipo de entidades invisíveis. Talvez eles sejam a fonte da religião. Talvez eles apenas tenham vindo e tirado vantagem disso. Mas há realmente alguma coisa por lá. Sob os templos. Dentro das paredes, eu acho, ou pelo menos é o que dizem meus instintos. Eu vi com meus próprios olhos alimentos colocados sobre seus altares desaparecerem. Não, desaparecerem não. Eu os assisti serem... consumidos é a palavra que eu usaria. Quando isso aconteceu lá houve um tipo de cheiro de queimado no ar e eu ouvi um tipo de som crepitante, como um fogo distante. Eu não vou mentir para você. Isso me assustou. Há coisas remanescentes do passado longínquo, você sabia? Coisas que eu não compreendo. E algumas delas são inteligentes. E famintas. E, talvez, vingativas.

Dentro da cidade de Glavis, um erudito conhecido como Anders, o Jack mantém um laboratório onde estuda viroses e bactérias, presumidamente para o bem da humanidade. Entretanto, sob esse laboratório público encontra-se uma instalação subterrânea secreta onde ele conduz experimentos em criaturas que parecem ser estranhas coisas macaco-ratazanas. Anders tem uma rara condição que exige constantes transfusões de sangue. Seus escravos coisas-macaco-ratazanas fornecem o sangue e servem como cobaias em que ele constantemente testa potenciais curas para sua condição.

Anders, o Jack: nível 6, nível 8 em conhecimento biológico e virológico

Nas colinas ao norte de Glavis, grandes aberturas no solo expelem gases estranhos no ar. Em meio a essas exalações geológicas moram inteligentes criaturas gasosas chamadas de Sruu. Muito pouco se sabe sobre esses seres, que aparentemente têm uma civilização muito abaixo da superfície. Aqueles que surgem através das aberturas o fazem muito relutantemente e procuram retornar.

CABEÇA DE LÚCIO

Um pequeno povoado pesqueiro ao longo da costa, Cabeça de Lúcio não tem um aspecto que o torne consideravelmente notável. A cerca de 91 m fora da costa, uma enorme coisa se destaca para fora da água. As pessoas a chamam de "a Besta". Embora de alguma forma ela se assemelhe a uma estrutura, é claramente feita de material orgânico, com placas quitinosas e carne coriácea. Mas ela nunca se move e não mostra sinal algum de vida. Ela também nunca apodrece, portanto não dá indicação alguma de ser o cadáver de uma enorme criatura. Alguém há muito tempo achou que ela parecia como uma cabeça de lúcio de rio, mas a Besta não tem características corporais identificáveis. Nem cabeça, nem olhos, nem membros — apenas uma massa grosseira e retorcida de 15 m de um lado a outro que se eleva por mais de 24 m acima da água. A maioria das pessoas toma muita distância dela, já que tem um odor desagradável, mas alguns residentes corajosos acreditam que a pesca é melhor perto da estrutura.

ALCANCE DO ESCORPIÃO

Essa espalhada península é cheia de ruínas dos mundos anteriores. Conhecida por suas estranhezas e mistérios, ela é frequentada por exploradores, aventureiros e eruditos da numenera. O Alcance do Escorpião também é perigoso, oferecendo encontros regulares com soldados oorgolianos, mastigóforos, desmontadores e outros vestígios do passado.

RARROW

Se Ishlav é uma cidade construída sobre uma cidade, Rarrow é uma cidade escondida dentro de uma cidade. Os fundadores a construíram em ambos os lados de uma fenda espacial. A cidade deste lado da fenda é chamada de Rarrow, mas a sua contraparte do outro lado é chamada de Rarrow Oculta. Em torno de 5.000 pessoas vivem em Rarrow, e outras 2.000 vivem em Rarrow Oculta.

Ninguém sabe precisamente onde Rarrow Oculta está localizada em relação a Rarrow. Ela está em um universo paralelo, em outro planeta ou apenas em outra parte deste mundo? Muitas pessoas têm suas próprias teorias. Rarrow Oculta parece ter o mesmo sol ou um parecido, mas a lua nunca aparece no céu à noite e as estrelas são parecidas, mas não idênticas. Esse último fato dá crédito para a crença de que a fenda não seja espacial por natureza, mas temporal, e que Rarrow Oculta localiza-se adiante, no futuro.

A fenda tem 61 m de largura e percorre o meio de cada metade da cidade, mas é invisível. Passar pela fenda resulta em uma suave transferência de um lado para o outro sem nenhuma transição. As pessoas de Rarrow sabem exatamente onde se localiza a fenda e construíram uma praça em torno dela (uma praça correspondente existe em Rarrow Oculta), mas elas não a marcam de forma alguma, portanto os recém-chegados às vezes tropeçam nela por acidente. A fenda não está marcada porque os habitantes da cidade querem que Rarrow Oculta permaneça — bem... oculta. Eles querem que ela seja um santuário para onde eles possam fugir sempre que invasores vierem para Rarrow. Do outro lado, defesas estão postas — uma muralha e torres de pedra defendem contra invasores que usem a brecha com intenções hostis. A rua na praça do lado da Rarrow Oculta pode ser manipulada para que desmorone e sob ela há um largo poço para que os defensores possam encher com óleo e criar um "fosso" ardente.

O povo de Rarrow é de comerciantes marítimos e pescadores. O porto é calmo, mas profundo, e um farol alto na margem do povoado guia os navios nas noites frequentemente frias e nebulosas. O prefeito vive no porto e trabalha em uma grande casa no centro do povoado, feita do casco de uma antiga nave voadora de metal.

A Rarrow Oculta é um santuário procurado por refugiados, aqueles em fuga ou aqueles que precisam sumir. Rumores dizem que se você pagar à cidade uma grande comissão, você terá um lugar para ficar por quanto tempo desejar — sem perguntas feitas a respeito de quem ou do que você está tentando se esconder.

ILHA ARAS

Parte de reino algum e sem possuir as características de nenhuma região em particular, a Ilha Aras se levanta forte como um bastião de independência, assassinato e desordem. Embora esteja tecnicamente localizada em Ancuan, a ilha e o reino não querem nada um com o outro. Repousando logo abaixo da ponta do Alcance do Escorpião, a ilha montanhosa é coberta por neve e gelo quase o ano inteiro e tem um clima incrivelmente rigoroso, graças a terremotos costeiros, ventos cortantes e tempestades que se abatem no litoral com ondas gigantes.

O povo de Aras é igualmente cruel. Chama a si próprio de Jaekels — como o escorpião gigante do mar que veneram por sua natureza agressiva, sua pele blindada e garras e caudas de serras dentadas — eles reverenciam uma natureza sanguinária e animalista acima de todas as coisas.

Os Jaekels imitam essa crença em suas ações e formas físicas. Cirurgia animalesca (incluindo enxerto, manipulação genética e implantação) é comum, especialmente entre aqueles que viajam nos exércitos aquáticos violentos e agressivos da ilha. Não é improvável encontrar Jaekels em vários estágios de transformação. Bandagens e apetrechos esquisitos de cura são vistos frequentemente e garras, dentes, chifres e asas são melhorias de corpo valorizadas.

No Nono Mundo, palavras como "lúcio" ou "escorpião" equivalem a criaturas um tanto diferentes do que nós, do século 21, compreendemos, mas essas palavras são usadas porque são os equivalentes mais próximos disponíveis.

Soldado oorgoliano, página 260
Mastigóforo, página 250
Desmontador, página 237

Rarrow Oculta é o lar para um significante mercado de bens tabu, proibidos ou perigosos. Esse mercado negro não é um empreendimento ilegal na cidade, mas as autoridades de outros lugares o odeiam, por ser um lugar onde armas, artefatos e os piores de todos os segredos podem ser comprados e vendidos, e usados bem além de Rarrow.

Apenas aqueles com as mais altas honras em matar e pilhar, conhecidos como Araskas e identificados por um intrincado padrão de tatuagens de sangue, são considerados dignos de ter asas de qualquer tipo.

Apesar de seu uso de tecnologia para melhorias do corpo, os Jaekels preferem armas simples e tradicionais, que habitualmente roubam dos seus prisioneiros. Tem sido considerado por muito tempo um sinal de fraqueza usar uma arma tecnológica, embora tal percepção esteja mudando e hoje seja mais provável você ver uma mistura de armas entre os Jaekels. Com ou sem armas, eles são ferozes guerreiros, lutando literalmente com unhas e dentes, tendo transformado seus corpos em máquinas altamente especializadas de matar.

Os Jaekels raptam eruditos, improvisadores e outros trabalhadores da numenera e os carregam para Aras, onde forçam seus prisioneiros a criar ferozes elementos animalescos mais fortes. Para seus experimentos, eles também capturam uma ampla variedade de criaturas, incluindo humanos e abhumanos. Os rastreios são uma predileção especial, tanto por suas asas biomecânicas quanto pelo esporte de capturá-los e montá-los.

Os Jaekels constroem suas vidas, trabalho e estruturas mercantes a partir de pedaços catados de quaisquer materiais que se quebrem na costa de sua ilha. Seus barcos, entretanto, são outro assunto, carinhosamente construídos por uma Araska e seu grupo de partes de navios capturados ou roubados. É considerado uma grande façanha capturar uma embarcação de um grupo organizado como as Frotas Vermelhas ou a frota mercante de Ghan e desmanchá-la inteiramente antes de transformá-la em um novo Jaeknau (ou usar as partes em um navio já em progresso).

OS MARES OCIDENTAIS

Poucas pessoas no Nono Mundo percebem que os Mares Ocidentais se estendem por todo o caminho ao redor do globo, formando o vasto e único oceano que circunda o megacontinente. Os nonomundianos usam os mares principalmente para viajar e negociar acima e abaixo da longa costa. Entretanto, o rei de Ghan e seus capitães da frota mercante acreditam que uma significante cadeia de ilhas encontra-se bem além do horizonte oeste e eles esperam logo montar uma expedição.

Os Mares Ocidentais são cheios de perigo e mistério. Aqueles que navegam as águas não são alheios aos piratas, predadores e tempestades assustadoras.

MAR CORARE

O Mar Corare é relativamente suave e, conforme segue para o norte, bastante quente. Embora o mar seja o lar de peixes de todos os tipos, histórias contam sobre predadores inteligentes — parte sintético, parte cetáceo — que vivem nas profundezas e sobem para caçar.

FLORESTA FENGALI

Localizada a cerca de 160 km ao largo da costa de Baluarte, a Floresta Fengali consiste de aproximadamente 1.620 hectares de árvores submersas. Os topos das árvores — principalmente sempre-vivas submersas, tupelos de água e salgueiros arco longo — se elevam acima das águas, alguns chegando a 6 metros. Abaixo da superfície, as árvores são conectadas por seu sistema radicular emaranhado e sempre em expansão.

Acima da água, os ramos são enroscados por lírios de troncos, vinhas gigantes revestidas com farpas venenosas que serpenteiam ao longo das copas como cobras. Uma vez por ano, os lírios produzem ninhos de flores alaranjadas fortemente perfumadas. Essas flores venenosas matam rapidamente qualquer criatura que as coma; uma vez que o hospedeiro esteja morto, as flores formam um casulo dentro do corpo até que estejam prontas para brotar. Os lírios

de tronco são conhecidos por nadar até 160 km para retornar à floresta dos seus ninhos.

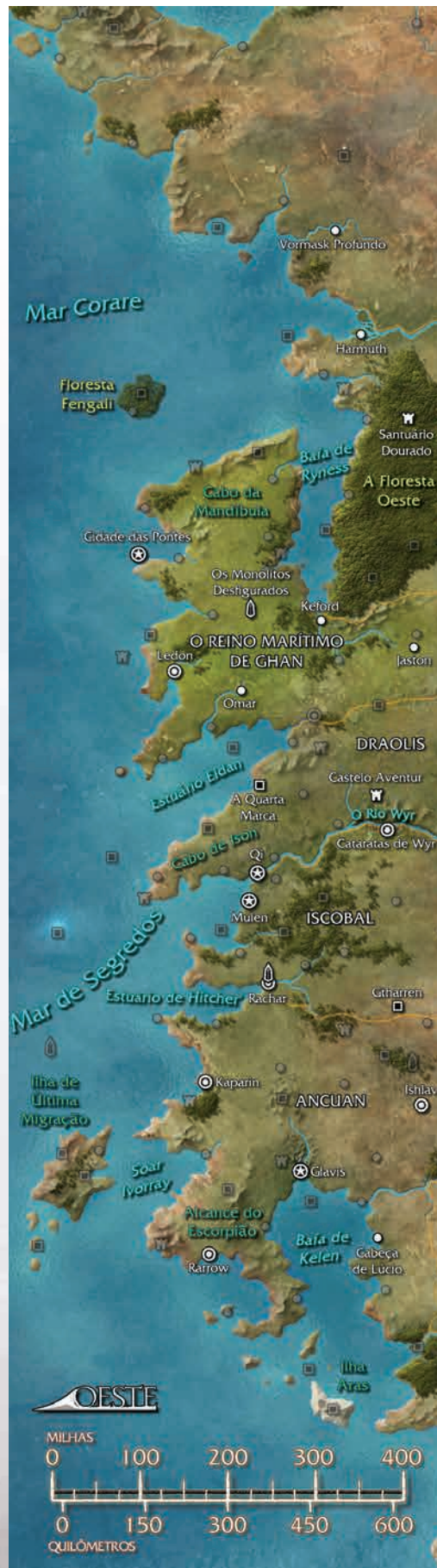
Um clã fechado de humanos, conhecido simplesmente como arvoredeiros, vive acima da água entre os ramos e troncos em uma série de plataformas e barracões flutuantes construídos de sintéticos e metais recolhidos do oceano. Eles não são agressivos a não ser que acreditem que seu clã ou floresta esteja em perigo. Os arvoredeiros se tornaram imunes ao veneno dos lírios de tronco e usam as vinhas como chicotes ou laços contra seus inimigos.

Bem abaixo, quase 800 metros abaixo da superfície da água, os troncos e sistemas de raízes mais baixos criaram uma série de recifes, semelhantes a recifes de coral, que são o lar de fendas oceânicas, numenera naufragadas e criaturas do fundo do mar. Entre as bestas, os tubarões de raiz são os mais agressivos — nadadores rápidos e caçadores solitários, eles ficam à espreita, camuflados entre os troncos ou no fundo do oceano, até sua próxima refeição aparecer. Caranguejos-fantasma, alguns tão grandes que chegam a 1,5 m de diâmetro, tecem teias intrincadas de sílica entre as raízes emaranhadas para pegar presas. Esses caranguejos de alabastro, que parecem aparecer e desaparecer nas profundezas, são cegos, confiando em seu tato finamente apurado para encontrar e devorar presas capturadas em suas teias. Eles são caçadores tão talentosos que até os tubarões de raiz simplesmente desviam deles..

Três longas fendas oceânicas correm através da floresta, escavações paralelas de 1,6 km de extensão e de, pelo menos, 4,8 km de profundidade. Aqueles que enfrentem essas negras profundidades encararão assustadores inimigos, mas poderão encontrar grandes recompensas com descobertas da numenera.

ESTUÁRIO ELDAN

No litoral de Baluarte, há uma profunda enseada com uma inóspita praia de rochas pontudas e íngremes declives. Chamado de Estuário Eldan, esse lugar é o lar de espécies que, embora desconhecidas para quase qualquer um, são talvez as espécies inalteradas mais antigas no planeta. Com mais de um bilhão de anos existência, os polvos habitaram os mares da terra por mais tempo do que qualquer espécie que tenha morado na terra seca. Esses cefalópodes são bem mais inteligentes do que qualquer um já tenha estimado e os polvos do Nono Mundo moldaram suas próprias e sofisticadas sociedades, cidades e máquinas no fundo do mar. Eles provavelmente possuem grande sabedoria, embora tenham sempre cuidadosamente ignorado as atividades de criaturas que moram na superfície.

A Rainha Octopoidal reina de um profundo palácio no Estuário Eldan, governando seus súditos não importa o quão longe eles se espalhem através dos mares. As poucas pessoas na terra que sabem da sua existência compreendem que é sábio falar com ela antes de seguir para águas inexploradas.

Caranguejos-fantasma, página 235

Muitos acreditam que os polvos têm pouca afeição por humanos. Centenas de anos atrás, quando o primeiro humano os encontrou e foi capaz de estabelecer algum tipo de comunicação (graças a um dispositivo numenera), a única resposta que recebeu dos polvos foi um enigmático "Oh. Você está de volta."

MAR DOS SEGREDOS

Gélido e perigoso, o Mar dos Segredos é acossado por serpentes devoradoras de navios, tempestades assustadoras e uma grande variedade de piratas, os piores oriundos de Ancuan (e o pior deles da Ilha Aras). Conforme você viaja para o sul no mar, icebergs pequenos e difíceis de perceber se tornam ameaças reais para a navegação. Diz-se que, em algum lugar no distante sul, há uma cidade congelada em gelo sólido, alcançável apenas por um navio robusto e um corajoso e experiente capitão.

A ILHA DA ÚLTIMA MIGRAÇÃO

Uma vez, logo depois do nosso mundo nascer, quando ela ainda era jovem e apenas um bebê no colo de sua mãe, sua avó má queria roubá-la e guardá-la só para si mesma. E quem poderia culpar a velha? Quando nosso mundo era só um bebê, ela era duas, três vezes tão bela quanto é agora. Um espetáculo para contemplar, tão deslumbrante que até o mais forte homem cairia de joelhos ante a sua visão.

Mamãe estava relutante em deixá-la ir e as duas mulheres lutaram e lutaram pelo bebê, puxando e empurrando, repuxando-o entre elas. Então a vovó fez o impensável. Ela estapeou o bebê, que chorou de dor e de medo. As duas mulheres, vendo o que elas haviam feito, caíram de joelhos e imploraram por perdão e prometeram amar nosso mundo para sempre.

Mas nosso mundo já havia crescido rápido. Ela sabia que seria apenas uma questão de tempo antes que sua mamãe e vovó ficassem estranhas novamente, e ela não queria fazer parte disso. Ela sabia que as mulheres precisavam ser separadas para a proteção de todas as criaturas da terra e do mar e do céu que viviam nela.

"Veja o que você fez", ela disse às duas, e apontou para seu ombro, onde a marca da mão da sua vovó ainda queimava sobre sua pele.

As mulheres curvaram suas cabeças, envergonhadas pela força de seu amor.

"Eu vou banir você para os céus", disse para sua mamãe, "onde poderá olhar para baixo e ver a mim e a vovó todas as manhãs".

"Eu vou banir você para os mares", ela disse a sua avó, "onde você poderá olhar para cima e ver a mim e a mamãe todas as noites".

Então nosso mundo tocou a marca que carregava, sua primeira marca entre todas as marcas que viriam, e disse "Aqui deverá ser o mais belo lugar por todo o meu corpo, um santuário para todos aqueles que estiverem em perigo e precisarem ser salvos. Quando eu estiver velha e estiver para morrer, morrer eu deverei" —

Nisso, sua mamãe e sua vovó começaram a chorar, pois elas não queriam pensar sobre o envelhecimento e morte dela. Mas nosso mundo continuou como se não tivesse ouvido.

— "Eu deverei convidar a todos para vir a este lugar, esta marca, para sua jornada final, e eles deverão viver lá por toda a eternidade."

Ao escutar isso, sua mãe partiu para o céu e sua avó partiu para o mar, pois elas viram que a bebê já havia crescido e estava fazendo coisas maravilhosas, e elas queriam ver cada uma delas.

E assim, minha criança, foi como você veio nascer no paraíso, na Ilha da Última Migração.

Um dos tipos de barcos mais comuns usado ao longo da costa e nas ilhas é chamado de tambormóveis. Esses barcos de casco raso têm uma seção de popa moldada mais ou menos como um tambor, usada para acondicionamento.

Ilha da Última Migração é um pedaço de terra em forma de estrela do mar perto da costa oeste de Baluarte. É um lugar de mitos, lendas e perigos extraordinários. Uma vez, a ilha foi um paraíso, habitada apenas por membros do clã Gutos, e seu esplendor era inigualável — vulcões extintos ao longo do horizonte, criaturas e folhagem fantásticas de todos os tamanhos e cores, cachoeiras caindo para revigorar o espírito e a alma.

Acreditando em si mesmo como os descendentes do mundo-criança, os membros do clã Gutos tatuam suas crianças pequenas com a marca de seus ancestrais, para sempre entalhando o contorno de uma marca de mão em um dos ombros.

Então, a ilha paradisíaca mudou. Alguns Gutos começaram a recontar suas versões do mito do mundo-criança, acreditando que o ponto da história não era que eles estivessem destinados a viver para sempre em um lugar paradisíaco, mas de que fossem escolhidos para dividir esse santuário com o mundo. Chamando a si mesmo de Gutonons, eles se separaram do seu clã e apresentaram a promessa do paraíso a quem quisesse ouvir. Eles venderam pedaços da ilha a qualquer um com shins na mão, oferecendo uma utopia onde a doença e o perigo temiam ir e onde os habitantes estavam destinados a ter vida eterna.

A palavra se espalhou rápido. Logo a ilha estava coberta de casas, negócios e cidades crescentes. O desmatamento se alastrou para criar espaço para novos compradores. Muitas espécies que tinham originalmente atraído pessoas para as praias da ilha estavam mortas ou moribundas. A água corria negra com resíduos e mau cheiro. Entre o caos, uma guerra civil irrompeu entre os Gutos e os Gutonons, e não demorou muito para a guerra se estender para uma batalha total contra os recém-chegados.

Sua ilha paradisíaca era agora um campo de batalha de imundície e sangue e, as pessoas começaram a deixar suas grandes casas e negócios. Os Gutonons, com os Gutos sempre em suas gargantas, deixaram a ilha ou foram assimilados de volta ao clã maior.

Tudo o que hoje existe são os restos de uma sociedade que entrou em colapso. Edifícios desmoronam e se tornam ruínas com o estrangulamento de trepadeiras e animais rastejantes. As cidades estão vazias, exceto pelo bramido das coisas selvagens que criam seus jovens nas vielas sombrias e atalhos escuros. Máquinas enferrujam e viram limo e pedaços de metal que criaturas aladas usam para revestir seus ninhos.

Todo dia, pedaço por pedaço, o paraíso retorna à Ilha da Última Migração. E no fundo do coração escondido da ilha, o clã Guton espera e observa, repassando os mitos e lendas aos bebês em seus colos, decorando suas peles com a marca dos seus ancestrais. Por um longo tempo, eles pensaram que o mundo estivesse morrendo, mas agora perceberam que estava apenas dormindo. E quando ele acordar, e a ilha junto com ele, os membros do clã estarão prontos para cumprir seus destinos como seus escolhidos.

Pessoas Importantes

Nneka é a estimada filha da união do velho e do novo. Uma das potenciais futuras líderes do clã, ela está chegando à idade adulta, muito além da idade em que deveria ter recebido a marca da ilha da sua avó. Nascida na geração que veio após a guerra civil, Nneka não acredita nos velhos caminhos e recusou a marca do seu povo.

Uma moleca de cabelo curto tingido de laranja vivo das asas esmagadas de moscas calter, ela se veste com trapos dos mortos que encontra por entre as ruínas das cidades. Nneka geralmente esquiva-se de suas obrigações para passar seus dias explorando as degradadas edificações e fábricas, e ela sabe muito mais sobre o mundo além da ilha do que sobre seu próprio lar.

Chelvin é um remanescente da grande guerra. Essa criatura humanoide é quase inteiramente mecânica e foi projetada com um único propósito: matar. Equipado com um sobretudo detector de camuflagem e quatro longos braços, cada um deles manuseando um tipo diferente de arma, Chelvin vaga pela ilha sem propósito ou lugar para chamar de lar. Sua construção externa de material manufaturado liso parece ser indestrutível, mas sua mente é outra questão. Às vezes ele ataca animais e humanos sem provocação, tentando cumprir suas obrigações originais. Outras vezes, ele oferece qualquer ajuda que puder dar.

Nneka parecer ser a única pessoa que consegue guiar a mão e a mente de Chelvin para fazer o bem. Entretanto, há um boato de que ela esteja sendo corrompida pelo lado perigoso de Chelvin, e que os dois estejam começando um esquema para a destruição da ilha.

Mabon Macabee veio para a ilha trabalhar em uma das antigas fábricas no então chamado Povoado de Gutten. Ao contrário dos outros, muitos dos quais foram mortos durante a guerra ou partiram quando as coisas começaram a ficar ruins, Mabon se estabeleceu na ilha e se recusou a sair. Parte da razão é que o clima aqui parecia aliviar as dores duradouras que ela tinha em suas juntas. Mas parte disso deve-se à sua descoberta da grande e inteligente população de abelhas da ilha, que quase foi dizimada pela industrialização.

Mabon se tornou uma ávida estudante das colmeias e advoga por sua sobrevivência, construindo um lar de materiais recolhidos e colmeias no meio da maior população de abelhas da área. Não é incomum vê-la cercada por um gigantesco enxame de abelhas. Às vezes elas cobrem seu corpo como uma armadura viva e zumbidora; outras vezes, ela assume as formas de criaturas da ilha para a diversão das crianças locais.

Mabon tem boas relações com os membros do clã Guton, apesar do seu medo de abelhas, e geralmente os ajuda a restaurar partes da ilha para seu estado natural. Apesar do fato de viver na ilha por um longo tempo, as crianças e muitos adultos continuam a chamá-la de De Longe (combinando as palavras do nome para então soar como "delonge") porque ela não nasceu lá. Ela não parece se importar e até se apresenta como "Delonge Mabon".

RUMORES DOS MARES OCIDENTAIS

A Canção do Chamado: Às vezes, uma estranha e fascinante canção pode ser ouvida perto da costa. Relatos de marinheiros e pescadores dizem que, se seguir a canção, em algum ponto você navegará para um mar inteiramente diferente, como se seu navio tivesse passado através de algum tipo de portal. Esses relatos também falam de mares cor-de-rosa, ilhas vivas e pássaros inteligentes de quatro asas. As histórias intrigam muitos exploradores corajosos, que procuram a encantadora canção para que possam descobrir onde ela pode levar.

O ESTRANHO DOS MARES OCIDENTAIS

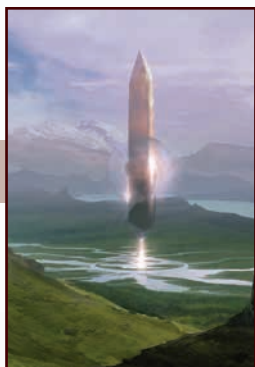
Fogo dos Mares: Por todos os mares, marinheiros falam de uma rara ocorrência em que um fogo verde se eleva de águas calmas. Aqueles poucos que navegaram para o fogo (intencionalmente ou não) descobriram que suas chamas não queimavam, mas seu calor transformava a matéria. As alterações não são tão perigosas ou violentas quanto aquelas causadas pela Ventania de Ferro, no entanto, as coisas banhadas no fogo verde dos mares mudaram significantemente.

O Peixe Eloquente: Ao longo da costa do Mar dos Segredos, de vez em quando, um peixe impressionantemente grande rompe a superfície perto de um barquinho e tenta envolver os ocupantes em uma conversa em Verdade perfeita.

Meu trabalho com as abelhas continua em ritmo acelerado. Desde que eu quebrei o código de sua língua de dança, as rainhas parecem inclinadas a deixarem-me entrar em suas vidas e trabalho, e as outras parecem responder bem ao regime de treinamento que eu imponho a elas.

Nós continuamos a trabalhar em direção à segurança futura da ilha, mas o trabalho está indo lento algumas vezes. Enquanto o conjunto de armadura se provou mais difícil do que o esperado — as abelhas acidentalmente me picam mais frequentemente do que eu gostaria — nós vimos avanços no treinamento de zangões para imitar minha forma, criando um chamariz. Eu não estou certa do seu uso ainda. Embora as crianças se encantem ao ver duas de mim, eu espero que isso tenha grandes implicações para a proteção tanto minha quanto da ilha.

Os Guton perguntam por qual razão eu sinto necessidade de me proteger, mas eu não tenho a linguagem para dizer a eles que sinto algo perverso e desejoso em meus sonhos. Isso macula até mesmo o gosto do mel na língua e torna meus doces pensamentos em outros de medo de picada.

"O próprio Papa Âmbar é algum tipo de constructo biológico que representa algum papa secreto mais sombrio que mora apenas nas sombras."
~Narada Trome, antipapista

CAPÍTULO 12
O ALÉM

O Além é um termo central do Baluarte, usado essencialmente para descrever qualquer área do mundo que não faça parte dos nove reinos. Entretanto, como o escopo do mundo conhecido e compreendido até mesmo pelos eruditos mais cultos do Baluarte é limitado, o que o Além tecnicamente inclui são as terras ao sul da Selva Caecilian, a oeste do Relógio de Kala e ao norte das Muralhas do Sul.

As pessoas do Além são ainda mais diversas e isoladas umas das outras do que o povo do Baluarte. Embora essas terras sejam cheias de aspirantes a governantes, muitas comunidades são verdadeiramente independentes. Muitas têm pouco contato com o mundo fora de suas próprias fronteiras limitadas e algumas não têm absolutamente nenhum. As vilas espalhadas do Além são chamadas de aldeias e a maioria é centrada em uma clave de Sacerdotes dos Éons.

Jiraskar, página 246
Travonis ul, página 263

Devido aos perigos do Nono Mundo, estranhos não são bem-vindos em muitas aldeias. Algumas dessas vilas são perigosas por si mesmas porque os habitantes adotaram práticas como canibalismo, sacrifício humano ou outras similares.

OS CAMPOS CELESTES DE CRISTALNÉBULA

Ao norte do Baluarte, além do Rio Décimo, flutuam os Campos Celestes de Cristalnébula. Esses fragmentos cristalinos sempre crescentes vagam lentamente muito acima de uma planície de restos despedaçados de fragmentos que caíram. Alguns dos fragmentos são tão grandes quanto cidades e outros tão pequenos quanto um punho. Ou uma lasca.

A terra entre os campos celestes é às vezes simplesmente chamada de Campos Caídos, quando precisa de diferenciação. Entretanto, na maior parte do tempo a região inteira é referida como Campos Celestes de Cristalnébula.

Muitos consideram essa área um tipo de terra sagrada. Alguns assim chamados feiticeiros e sacerdotes afirmam que os cristais são os focos perfeitos para poderes mágicos e desejam conduzir todos os seus rituais e cerimônias sobre, perto ou sob os fragmentos. Oráculos supostamente observam o futuro aqui. Deuses falam com mortais mais claramente e frequentemente, graças aos fragmentos.

Entretanto, a maioria das pessoas reconhece que esta passagem árida é — sagrada ou não — um descampado inóspito, particularmente a parte leste da região. Essa área é pouco mais do que um deserto e, em alguns locais, um mar de dunas — perfurado por fragmentos de cristal — cobre um domínio tão longo quanto até as montanhas. A oeste há um pouco mais de vida, mas a terra permanece inadequada para agricultura ou pastagem.

Criaturas perigosas vagam na vastidão entre os campos celestes, incluindo uma variedade de bandidos, abhumanos, jiraskars e travonis ul.

A CIDADE DA DESOVA

Abaixo dos campos de cristal flutuantes, em uma planície quase estéril, uma massa de milhões de cadáveres preservados de humanos, abhumanos, animais e bestas estranhas compõem uma cidade. Algum gênio louco uniu esses corpos por meios desconhecidos e os esculpiu em forma de edificações, ruas e outras estruturas. Ainda mais estranho, uma força misteriosa animou essa massa de carne. Edificações mudam de forma e tamanho e a cidade inteira se move pela paisagem. Ela geralmente se move bem lentamente, isso quando se move, mas ocasionalmente a Cidade da Desova se desloca para quilômetros de onde esteve em questão de semanas.

Em vez de serem atraídos pelos corpos mortos, insetos e animais geralmente evitam a Cidade da Desova e até fogem dela, como se repelidos por uma força invisível.

Ninguém vive na Cidade da Desova, mas ocasionalmente exploradores buscam as reentrâncias de suas ruas e becos macabros procurando por segredos. Alguns nunca retornam, sugerindo que talvez alguma coisa realmente more aqui afinal.

SANTUÁRIO ESCORPIÃO

Elevando-se bem acima do deserto ao redor, o Santuário Escorpião é uma das principais cidadelas da organização que se autodenomina a Convergência. A área em torno do santuário é infestada por montadores de chirog, portanto os acadêmicos de dentro raramente veem visitantes. Entretanto, os abhumanos mostram pouca ameaça aos próprios membros da Convergência, que conduzem seus bizarros experimentos em paz.

LAGO INVISÍVEL

Aqui, peixes parecem nadar pelo ar e barcos flutuam sem nada que lhes dê suporte. O Lago Invisível é um corpo de água muito grande — 10 km de extensão e 3,2 km de largura — que é completamente transparente. Você consegue ver os cristais flutuantes nos céus distantes a partir de suas praias.

A água não é apenas clara, ela é essencialmente invisível, fazendo com que o lago pareça mais com uma depressão cheia de peixes voadores e vida vegetal oscilante. A água é normal em todos os outros aspectos e, se for retirada do lago, ela assumirá uma aparência normal após três ou quatro dias (a não ser que seja cuidadosamente preservada em um recipiente selado).

Abhumanos com cabeças de cegonha, pernas encurvadas para trás e de cascos vivem em uma pequena vila no ponto mais ao norte do Lago Invisível, subsistindo de pegar peixe nas redes de barcos. Essas criaturas se protegem e fogem de outros seres se possível.

VORMASK PROFUNDO

O Vormask Profundo encontra-se bem abaixo de um pequeno lago, no oeste distante dos Campos Celestes propriamente dito. Alcançar essa enorme caverna de calcário envolve peregrinar por quilômetros de túneis sinuosos e difíceis. A caverna propriamente dita tem 4,8 km de extensão, e o escoamento de água do lago acima cria uma queda d'água que goteja do teto, formando um rio subterrâneo. Sobre esse rio há uma ponte de pedra estreitíssima. De um lado do rio vive um grupo de yovoki; do outro lado, uma pequena tribo de humanos. Após longos conflitos, esses dois grupos chegaram a uma trégua instável.

Os humanos construíram abrigos com alvenaria de pedra e caules fúngicos fibrosos que parecem com madeira. São aproximadamente 400 e dominaram não apenas a disposição da imensa caverna, mas também os quilômetros e quilômetros de túneis e cavernas em torno dela. Os humanos subsistem de fungos, répteis de cavernas e grandes insetos subterrâneos, que os habitantes da superfície acabam descobrindo ser um prêmio mais impressionante do que possa parecer.

Do outro lado do rio, cerca de 300 yovoki vivem em pequenas cavernas e buracos dentro da caverna maior. Eles se reúnem em torno de fogueiras para cozinhar quando não estão vagando pelos labirintos subterrâneos.

Convergência, página 223

Yovok, página 267

Chirog saqueadores da região procuram roubar máquinas e mesmo peças de reposição tecnológicas. Alguns acreditam que isso sugere que eles estejam construindo ou reparando alguma coisa nas profundezas do deserto.

“Os Sacerdotes dos Éons no Além alegam não ter aliança alguma com o Papado Âmbar, mas você tem que admitir, ter um punhado de agentes espalhados por toda esta vasta região é uma jogada inteligente para uma organização que quer controlar o mundo.”
~Narada Trome, antipapista

RUMORES DOS CAMPOS CELESTES DE CRISTALNÉBULA

Espiões Gaianos: Por decreto papal, a Ordem da Verdade proclamou que qualquer espião das forças inimigas Gaianas encontrado nos Campos Celestes de Cristalnébula será condenado à morte. A prova da execução de um espião desses rende recomendações especiais dos Sacerdotes dos Éons.

Escolta de Ritual: Uma companhia de teurgistas procura contratar guardas para uma jornada pelos Campos Celestes de Cristalnébula, onde eles pretendem realizar um ritual sob os cristais. Alguma coisa que eles carregam para usar no ritual atrai criaturas estranhas e hostis que atacam o grupo a cada curva.

Garimpeira de Cristal: Uma velha chamada Filloria Dram quer colher pedaços de um dos cristais flutuantes. Ela tem um balão de ar quente murcho na traseira de sua carroça, mas está procurando por ajuda para alcançar o cristal e lidar com os desafios de colhê-lo.

O ESTRANHO DOS CAMPOS CELESTES DE CRISTALNÉBULA

O Jardim de Jirzeem: A cerca de 240 km da fronteira de Navarene, ao norte, você pode encontrar um grande jardim de flores, arbustos floridos e árvores de galhos longos. Ele parece bem cuidado, mas jardineiro algum jamais poderá ser encontrado.

O Mágico: Um ser que chama a si mesmo de d’Ambersh atravessa as terras por entre os Campos Celestes no que parece ser um tapete flutuante. Ele veste túnicas esvoaçantes com um capuz distintamente pontudo. Pequenas criaturas, algumas aladas, saltam e brincam em torno de d’Ambersh, que chama as criaturas de seus homúnculos.

A Montanha Fantasma: Próximo ao centro da região encontra-se um pico enorme e oculto na névoa —talvez. Muitos que foram procurar pela montanha nunca a encontraram. Outros relatam encontrá-la sem qualquer problema.

Ambos os grupos usam uma estranha tecnologia antiga encontrada somente em Vormask Profundo. Dentro da caverna, crescem esferas de pedra arredondadas e ocas que chegam a 4,6 m de diâmetro antes de se separar da pedra em volta delas. Embora pareça impossível, essas bolhas de pedra que crescem naturalmente têm escotilhas em seu fundo, janelas nas laterais e controles internos que permitem a um ocupante treinado dirigir a esfera pelo ar em qualquer direção. Essas esferas funcionam somente dentro de Vormask Profundo.

UXPHON

Ao longo da borda oeste da cordilheira da Riage Negra encontra-se o Desfiladeiro Água da Morte. Uma característica distinta do sistema do desfiladeiro é a rede de enormes canos cerâmicos que corre por ele, saindo da rocha sólida por um tempo e desaparecendo de volta na parede do desfiladeiro. Os canos têm de 3 a 4,6 m de diâmetro e às vezes se dividem em dois ou três conduítes nas conexões principais. Ninguém nunca determinou de onde a tubulação se origina ou termina, mas diz-se que os canos estão vazios agora, ou a maioria deles.

A grande cidade de Uxphon fica no coração do Desfiladeiro Água da Morte, no meio do núcleo central do sistema de canos em que alguma coisa ainda flui. As 25.000 pessoas que chamam Uxphon de lar usam os canos de duas formas: os conduítes vazios se tornaram estradas e os outros irradiam calor. As casas dos ricos são encostadas nos encanamentos quentes, que também fornecem água corrente quente e fria graças a um pouco de engenharia criativa e recente com canos pequenos.

Uxphon é uma cidade muito antiga. As sete famílias que têm vivido lá por mais tempo reivindicam status nobre e moram em mansões ancestrais. Rumores dizem que algumas ou todas as edificações têm câmaras escondidas e níveis subterrâneos onde os nobres escondem suas libertinagens, tesouros e grandes segredos. Ladrões locais alegam ter arrombado as mansões e visto alguns desses lugares secretos, mas a maioria dessas bravatas provavelmente é mentira. Claro que isso não significa que as câmaras escondidas não existem.

Uxphon tem uma grande população de escravos e o mercado escravista da cidade é renomado. Ele é abastecido pela arena de gladiadores, onde escravos combatentes bem treinados lutam uns contra os outros ou contra bestas aprisionadas. Gladiadores bem-sucedidos não apenas conquistam a liberdade, mas também podem se tornar ricos por conta própria.

A RIAGE NEGRA

Uma grande e sombria cadeia de montanhas que é a principal divisão natural entre o Baluarte e o Além, a Riage Negra é um lugar tanto difícil quanto perigoso. Os habitantes das vilas espalhadas por toda a sua vastidão são armadilheiros ou pastores de cabras das rochas ou de criaturas similares. Uma ampla variedade de tribos de abhumanos também mora nas montanhas, incluindo os margr, chirog e sathosh, assim como estranhas e raras espécies.

Três passagens principais levam através da Riage Negra, embora outras passagens secretas também existam. As principais rotas — Passagem Tremor, Passagem de Cerdyn e Garl Nave — oferecem a caravanas e viajantes os meios para atravessar as montanhas sem dificuldade excessiva, embora as passagens sejam íngremes e, às vezes, estreitas. No inverno, todas as três se tornam muito perigosas, e as duas mais ao sul ficam quase certamente bloqueadas, deixando a Passagem Tremor como a única possibilidade de passagem desobstruída através da região.

MONTE ZANLIS

A mais alta das montanhas na Riage Negra, com 7.010 m, o Monte Zanlis também é conhecido como o Mestre Sombrio. Muitos daqueles que moram nos 160 km ao redor do pico acreditam que ele seja algum tipo de ser vivo dotado de grande poder, embora ninguém saiba dizer se é um deus ou um demônio. Os Sacerdotes dos Éons que investigam a área sugerem que o núcleo da montanha possa ser artificial, abrigando uma máquina inteligente capaz de afetar a realidade em um nível fundamental. Os potenciais motivos, objetivos ou perspectivas de tal inteligência permanecem totalmente como conjectura. Entretanto, os habitantes locais falam de chuva verde, granizo ácido, outros climas estranhos, luzes inexplicáveis, mudanças na gravidade ou no fluxo do tempo, a súbita aparição de criaturas estranhas nos declives da montanha e o desaparecimento de viajantes, caçadores ou outros que chegaram muito perto. E no entanto alguns exploradores atravessaram a região, muitas vezes sem incidentes.

ÚLCERA

Úlcera é um amontoado nojento de cabanas encharcadas de lama e infestadas de pulga em que residentes sujos e cheios de doença pilham, de uma forma ou de outra, os viajantes que tentam usar a Passagem Tremor, especialmente peregrinos da Caminhada Errante. Os moradores locais pronunciam "uls-ra", mas nós chamamos o lugar de Úlcera, e há um bom motivo. Eu não ficaria naquele lugar nem um minuto além do necessário, a não ser que eu quisesse pegar

A atual campeã da arena é Llaritan (nível 8), uma mulher famosa por usar magnetismo para manejar várias armas ao mesmo tempo.

O jogo favorito pelas multidões na área é chamado de Colheita, em que os combatentes se enfrentam no meio de uma arena cheia de vagens orgânicas explosivas.

Diz a lenda que uma pessoa foi capaz de entrar em contato com a inteligência no Monte Zanlis. Ela o fez ao encontrar uma câmara secreta no coração da montanha. Encontrá-la novamente se provou impossível. Alguns especulam que a montanha consegue se remodelar conforme a necessidade.

algum tipo de assadura, ou coisa pior. Ficar à noite em uma das duas estalagens deles? Não, obrigado.

Cerca de 500 habitantes vivem em Úlcera e todos eles são uns degenerados, dos lojistas e mercadores que triplicam os preços razoáveis de qualquer coisa que você possa querer, até as pessoas menos ambiciosas, que serão capazes de cortar sua garganta pelos shins em seu bolso, supondo que eles consigam levantar suas bundas bêbadas e preguiçosas tempo o suficiente para fazer isso.

- Tellus Fertrek, guarda de caravana mercante

SANTUÁRIO VAZIO

Convergência, página 223

Uma das três principais cidadelas da Convergência, o Santuário Vazio não está tão vazio, apesar de seu nome. Ele está localizado nos sopés na margem das montanhas e o povo local — o que é pouco — permanece longe, considerando que a cidadela seja o lugar de um grande mal.

Os lattimores atipicamente cruéis do Pico Mencala são conhecidos por alguns por venerar deuses sombrios. Outros, entretanto, acreditam que o ódio deles vem se perpetuando por gerações de maus-tratos nas mãos dos habitantes humanos locais, cujos ossos agora se espalham nas laterais pedregosas da montanha.

PICO MENCALA

O retumbante vulcão chamado Pico Mencala é outra montanha alta na Riage Negra. Ele é o lar não de uma, mas de duas tribos de lattimores selvagens que atacam humanos — e qualquer outra pessoa, incluindo eles mesmos — à vista.

NARESH OCULTA

Nas profundezas da Riage Negra, isolada como se por acidente, como um anel barato caído de um dedo nas profundezas de um bolso, jaz Naresh Oculta. Com aproximadamente 1.000 habitantes, Naresh Oculta é um cogumelo venenoso entre as cidades, crescendo na escuridão, sugando os nutrientes do mundo ao seu redor, envenenando o ar e as mentes de seus habitantes a cada momento de sua existência.

Aqui a luz é baixa e a moral mais baixa ainda. Porém, para atravessar as montanhas nesta rota, você também precisa passar pela bagunça que é Naresh Oculta.

Os guardiões de Naresh Oculta são humanos geneticamente modificados para serem hospedeiros de criaturas venenosas parecidas com minhocas. Os guardas são de nível 4, e o veneno das minhocas força um teste de defesa de Potência. Uma falha resulta em descer um passo no marcador de dano.

É assim que Naresh Oculta come você vivo: você entra pelo oeste, as terras de Baluarte, que são em grande parte limpas, tranquilas e suaves, onde há lei e ordem que podem ser compreendidas até pelas mentes mais simples. Deixe para trás a luz, a lei e os vivos. Entre no mundo da escuridão, das ruínas e dos mortos.

Os portões de Naresh Oculta erguem-se pálidos e fosforescentes na escuridão. Aproxime-se deles e você verá os rostos daqueles que servem como pilares dos portões. Chegue mais perto e você verá os buracos que cobrem os corpos luminescentes, fileira acima de fileira de perfeitos poços escuros na carne. Mais perto ainda e você verá que os buracos não estão vazios. Dentro de cada um, uma criatura parecida com uma minhoca se retorce e pulsa, enfiando sua pálida cabeça no mundo, com olhos cegos e boca aberta vasculhando o ar de dentro de sua toca negra. Não olhe para o olhar fixo daqueles que ficam de sentinela no portão, pois seus olhos também são cheios de um vazio negro, com larvas se contorcendo pelo branco de seus olhos.

Conforme você tenta passar entre os pilares dos portões, as coisas-verme se esticam mais para fora de suas grutas cadavéricas, roçando por suas mãos, seus pulsos, seu rosto. Não faça mal a elas. Deixe-as procurar conforto em seu toque. Já faz muito tempo desde que tiveram alguma pele para se roçar.

Você pode passar se conseguir digerir a compreensão de que isso é apenas o começo, que suas viagens ainda vão piorar antes de melhorar. Não é o seu corpo que está em perigo aqui, mas sua mente, sua própria sanidade. Esse é o legado sombrio — a promessa mortal — que é Naresh Oculta.

Dê um passo a frente, entre. Aqui, você encontrará um fedor tão fértil de coisas crescendo e morrendo que você se perguntará se a morte pela falta de ar seria preferível a estar vivo e respirando essa descarga fétida. Sob seus pés, a lama suga seus passos, como se tentasse arrastar você para as profundezas. As passarelas de madeira, que são poucas, vergam com a podridão e bolor. As estruturas são construídas sobre os rochedos da montanha, em cima dos esqueletos apodrecidos de outras edificações, de gavinhas penduradas bem acima, e até sobre estacas que afundam profundamente na lama. O líquido negro que escorre pela pedra e atravessa as pontas de suas botas é espesso e viscoso. Cogumelos e fungos revestem cada superfície de corpos fantasmagoricamente pálidos.

Quando seus olhos se ajustarem, você verá que aquilo que antes parecia ser uma cidade vazia de vida rapidamente se torna uma cidade de sombras que se movem e respiram. Inserido em cada pedaço de trevas há um par de olhos, uma boca suja, mãos tateantes. Alguns são humanos, embora a sujeira e a escuridão tornem difícil de dizer. Outros são claramente alguma outra coisa, um fato facilmente descoberto por um guincho enferrujado de metal, um deslizar de tentáculo, o estalido de osso sobre osso. Alguns podem oferecer mercadorias, enquanto outros suplicam por uma oferta de comida e bebida. É fácil obter sexo por uma determinada quantia, se você ousar correr o risco, bem como criaturas e bijuterias. Os mais abundantes são as ofertas de *mycos* — qualquer quantidade de drogas de alteração e aperfeiçoamento mental feitas de cogumelos, fungos e algas que tanto crescem em áreas selvagens quanto são cultivados na cidade. Talvez a coisa mais barata em Naresh Oculta seja a sua própria morte, decretada por um pouco mais do que você possa ter em seus bolsos.

Se você vir luzes brilhantes vermelhas e azuis na escuridão, elas podem te atrair como sereias, estimulando você a avançar para enfim ver alguma coisa, mas não as siga. Essas são as fazendas de algas, poças estagnadas de líquido onde os mycos mais potentes crescem. Na superfície de cada poça, linhagens de algas azuis, verdes e roxas se desenvolvem por entre as luzes vermelhas e azuis. Dividindo as poças com as algas estão os piores viciados em mycos, criaturas apenas marginalmente conscientes que já não percebem ou se importam que se tornaram pouco mais do que combustível vivo para energizar as luzes incorporadas em seus corpos.

Pergunte a qualquer um na rua sobre quem governa Naresh Oculta e eles dirão "Ninguém", ou talvez, "Eu". Mas, na verdade, a cidade é governada por O Sorcan, um homem tão cheio de implementações e melhoramentos que é quase impossível dizer se ele é — ou já foi — humano de verdade. Ele emite um brilho estranho, às vezes amarelo e às vezes laranja, mas é difícil de dizer se isso vem diretamente da sua pele ou das suas partes biomecânicas. Ele é geralmente encontrado passeando pelas passagens de madeira apodrecidas da cidade, seguido por seu harém de Esposas Nibovianas, que o protegem em retribuição ao espaço seguro e fornecimento de homens férteis.

O Sorcan não é cruel, pois para ser cruel alguém precisa se preocupar, pelo menos um pouco. Em vez disso, ele parece completamente indiferente à multidão e sujeira a seus pés. Rumores insinuam que ele não dorme com suas Esposas Nibovianas, nem com qualquer outra criatura que habite o povoado, que ele não come e que pouco faz no sentido de governar. Ele parece totalmente satisfeito em deixar a cidade crescer como quiser e existir como quiser, desde que possa caminhar na escuridão e se retirar à sua simples casa de pedra na extremidade sul da cidade. Há aqueles que dizem que O Sorcan sucumbiu ao poder dos mycos, e talvez ele realmente tenha. Mas outros boatos falam sobre outras atrações mais sombrias dentro da cidade que capturam a atenção dele.

Talvez, se você tiver chegado até aqui com sua mente e corpo intactos, você seja a pessoa para perguntar a ele. Talvez ele até responda.

CORDILHEIRA TITÂNICA

Um lugar onde a rocha e o céu se encontram para representar perigos tentadores, a assim chamada Cordilheira Titânica é uma queda bem alta e muito escarpada que corta seu caminho através da Riage Negra. A cordilheira se eleva a 3.050 m desde sua base. Uma série de torres de metal percorre a extensão do topo do penhasco, cerca de 24 km. Como essas torres estão cobertas com luzes vermelhas e azuis, a maioria ainda funcional, elas são mais bem vistas à noite. É dito que aqueles que conseguirem escalar os penhascos (uma série de dez tarefas de escalar, cada uma de nível 7) descobrirão que as torres estão associadas a um portal interdimensional e a seres quase incompreensíveis, compostos de matéria e energia ao mesmo tempo.

CURTARIS

É difícil de achar, mas se procurar por ela, você poderá encontrar uma longa ravina na margem leste das montanhas da Riage Negra. No final do desfiladeiro encontra-se uma enorme estátua de uma figura vagamente humana. Mantendo as mãos acima de sua cabeça, o homem assentado parece sustentar o sol no alto do céu. Na verdade, um campo de distorção visual faz parecer que o sol sempre está em suas mãos, independente da hora do dia ou até do clima. A noite, a figura parece estar segurando a lua, que está sempre cheia.

Há aproximadamente três mil anos, as pessoas vieram para o desfiladeiro e descobriram a enorme estátua, que se elevava por 122 metros céu acima. Elas a chamaram de Curtar e construíram uma comunidade em torno de sua base. Para a gente forte e fiel dessa cidade, Curtar é o criador do universo e o doador e mantenedor da vida. A maioria das 3.000 pessoas do povoado, Curtaris, pertence ao culto e passa sua vida tentando cumprir a vontade de seu deus.

O povo de Curtaris é proibido de deixar o desfiladeiro. As doutrinas de Curtar estabelecem que qualquer desgarrado do desfiladeiro seja amaldiçoado com uma praga terrível, o que significa que qualquer um que fuja jamais poderá retornar. Mas são poucas as pessoas que tentam sair. Eles permanecem em Curtaris sua vida toda, cultivando sua comida e criando o que for que necessitem.

Somei é a líder da cidade e do culto. Extremamente inteligente e capaz, ela é fielmente devotada a Curtar e à comunidade.

Na praça principal de Curtaris encontra-se uma enorme tela de sintético, medindo aproximadamente 4,6 m de largura. De um painel em suas câmaras, Somei controla as imagens que aparecem na tela, transmitindo para todos verem. Ela faz isso para passar informações para a população, bem como para conduzir ritos religiosos com todos de uma vez só, em todo amanhecer, na alvorada, e todo anoitecer, no crepúsculo.

A CERCANIA DA INCLINAÇÃO

Há um lugar onde as rochas assobiam canções de ninar para seus filhos pedregulhos, onde até as árvores mais robustas e as montanhas mais furiosas se curvam ante o aperto de mãos invisíveis, onde um homem perderia sua vida antes de se manter firme contra o lamento do vento welker. É um lugar onde o som do terror é silencioso e onde o mais mortífero inimigo é um rodopio invisível de ar.

Este lugar é a Cercania da Inclinação.

O Sorcan: nível 8, todas as defesas como nível 10; 34 de vitalidade; 5 pontos em Armadura; atirador de dardo de ponta simples oculto, embutido e de alcance longo causa 2 pontos de dano que ignoram a Armadura (veneno de nível 8 causa paralisia por dez minutos)

Esposa Niboviana, página 243

Somei: nível 4, nível 5 em todas as interações, ver através de trapaça e conhecimento de numenera

RUMORES DA RIAGE NEGRA

Raízes da Montanha: Muito abaixo do Monte Jaspar, na parte sul da da extensão, fica uma pequena civilização subterrânea de abhumanos bestiais e quase simiescos. Diferente da maioria do seu tipo, eles não atacam assentamentos humanos —na verdade, eles nuncam deixam seus próprios domínios sem iluminação — mas são completamente hostis com invasores. Há rumores de que esses abhumanos possuem um dispositivo numenera poderoso que restaura totalmente a vitalidade daqueles próximos da morte — e ainda dá vida àqueles recentemente mortos.

Deslizamento de Pedra: Uma avalanche nas montanhas isolou totalmente uma pequena vila do resto do mundo. As pessoas precisam de alimentos e medicamentos, mas ninguém sabe como chegar lá.

O ESTRANHO DA RIAGE NEGRA

Alinhamento Místico: Em certo lugar na parte norte da Riage Negra, os picos montanhosos — quando vistos de cima — se assemelham às posições das estrelas da parte norte do céu. Um astrônomo habilidoso dirá a você que o posicionamento não é uma combinação precisa, mas em vinte e três anos, será.

"É interessante que humanos chamem este de Nono Mundo, mas não façam ideia de quantos 'mundos' anteriores realmente o antecederam."
~Visixtru, filósofo varjellano

O vento welker— a ameaçadora e furiosa ventania que desaba sobre a Riage Negra quase constantemente — é tanto o salvador da Inclinação quanto seu carcereiro. A ampla faixa de terra no Além é agredida dia após dia, suas árvores se dobram para os lados, suas montanhas viram seus topos agudos para o chão. As poucas criaturas e ainda mais raras pessoas que enfrentam o ambiente para viver aqui ficaram inclinadas e arqueadas. *Devagar e adernar* é o lema comum entre as pessoas da Inclinação.

Caffa, página 233

As árvores na área se dobram em ângulos agudos, normalmente 30 a 60 cm acima do chão. Isso cria formas incomuns que são cobiçadas por construtores de navios, carpinteiros e outros que trabalhem com madeira. Aqueles que conseguem entrar e sair da área com uma árvore e suas vidas intactas facilmente encontrarão um comprador na primeira tentativa (e ficarão contentes por ter a segunda). Donos de negócios empreendedores tentaram plantar certos tipos de árvores aqui, tentando criar viveiros, mas o vento welker dispersa uma enorme porcentagem dessas mudas muito antes delas poderem se enraizar.

Há alguns povoados na Inclinação, se é que eles podem ser chamados de povoados. Aqueles que vivem neles os chamam de tocas, e esse é realmente um termo melhor. Cada ajuntamento de humanos vive em um punhado de salas subterrâneas e túneis interconectados. Os túneis foram construídos não por seus atuais habitantes, mas por alguém ou alguma coisa muito tempo atrás. Eles se espiralam por um emaranhado aparentemente infindável, bem mais amplo do que o necessário para abrigar a pequena quantidade de pessoas que vive lá hoje.

Os residentes selam os túneis cuidadosamente após o ponto que eles precisam das passagens para sobreviver, usando uma mistura de lama e pedregulhos erodidos pelo vento que são comuns na área. As vedações não só os protegem de passagens de vento, mas também diminuem a possibilidade de ataque. Tocas bem protegidas e sem vento são muito procuradas por outros humanos e criaturas em busca de abrigo.

Há muito a se temer na Inclinação além do vento welker. Criaturas da área adaptaram uma variedade de mecanismos, muitos deles perigosos, para defender a si mesmos e seus filhotes contra os ventos fortes. Por exemplo, os sésseis são marsupiais rastejantes cujos filhotes passam o início de suas vidas em bolsas sendo arrastados pelo chão, e os altos planadores boab são carnívoros voadores que usam o vento a seu favor quando mergulham em direção à presa.

Os grandes insetos carnívoros conhecidos como caffa talvez tenham se tornado os mais perigosos de todos. Com seus olhos encobertos e suas asas de iridescente brilho dourado, os caffa aprenderam a se guiar no nível do solo e abaixo, voando através de labirintos cavados sob a terra. Um bater de suas fortes asas é o suficiente para fazer um homem sair voando. Duas batidas e um homem achará o vento uma força bem mais fácil de resistir.

Em certos períodos do ano, uma única agitação de asas também lança um monte de ovos, que se cravam no solo para encasular antes de se tornarem larvas de caffa — vorazes criaturas que apreciam tanto o gosto de cadáveres quanto o de carne viva. Uma larva de caffa consegue comer dez vezes o seu peso em uma única noite.

Os caffa também são uma das poucas razões para alguém escolher enfrentar um lugar como a Inclinação. Suas asas de brilho dourado são muito cobiçadas por aqueles em lugares mais civilizados para fins decorativos e os casulos de seus filhotes são reunidos e fiados como silster, uma fibra dourada quase inquebrável. Devido ao seu tamanho reduzido, muitas asas e casulos de caffa devem ser coletados para produzir sequer uma parca quantidade para negociação, mas o lucro é tão alto que muitos estão dispostos a correr o risco. Aqueles que viajarem pela rota de comércio de caffa, carregando brilhos dourados e silster da Inclinação para os que os desejarem, também provavelmente se verão bem recompensados caso façam a viagem em segurança.

Depois dos caffa, outros humanos sejam talvez as criaturas daqui mais perigosas para a sua vida e integridade física. Os abhumanos às vezes procuram abrigo nas tocas, sozinhos ou em grupos. A Inclinação também tem um contingente criminoso. Muito tempo atrás, Challadien II, a antiga imperatriz do Império Pítaro e uma mulher com uma afinidade especial por brilho dourado e silster, enviou um grande grupo de criminosos e guardas à região na esperança de trazer de volta quantidades grandes o suficiente para satisfazer suas necessidades. Seu plano era que os criminosos ficassem como coletores enquanto seus guardas fariam a viagem de ida e volta com as mercadorias. Mas seus guardas nunca retornaram e os criminosos descobriram que

foram enviados para o lugar perfeito para se esconder do mundo. Eles e suas famílias permaneceram, roubando, matando e vendendo seus despojos para aqueles que caminham pela rota do brilho dourado.

Há duas estruturas remanescentes na Inclinação: os ventomoldens e o Susurrus. Os ventomoldens são negros como a noite e têm centenas de metros de altura, com múltiplos braços longos que captam o vento. Construídos de um material desconhecido que não apenas resiste ao vendaval, mas o captura e o contém, os ventomoldens parecem ser capazes de produzir enormes quantidades de energia, se alguém puder discernir como.

O Susurrus ergue-se por aproximadamente 30 m e é feito de uma variedade de tubos metálicos e de sintético, com uma ampla variedade de tamanhos, todos colocados em ângulos aparentemente desordenados. Ventoinhas quebradas giram desenfreadamente no fim de alguns dos tubos, enquanto bandeiras esfarrapadas tremulam em outros. Pedaços de vidro e pedra ficam pendurados por fios de silster, batendo um no outro. Parece impossível que tal estrutura descuidada possa enfrentar o teste do tempo e do vento.

Aqueles com ouvido musical, entretanto, rapidamente perceberão que o Susurrus é o oposto de mal-feito. Na verdade, em qualquer ângulo e força do vento, a estrutura não opõe resistência ao vento, mas lhe dá *passagem*, criando uma música perturbadora e etérea que pode ser escutada por toda a Inclinação e além.

INGWALD

Na distante extremidade de Garl Nave, a passagem mais ao sul através da Riage Negra, esconde-se um povoado de porte modesto chamado Ingwald. Outrora lar de caçadores e armadilheiros que atravessaram as montanhas a oeste e a floresta a leste, Ingwald é agora melhor conhecido como um povoado de degoladores e ladrões. O governante de fato de Ingwald é um lattimor chamado Gravish-Morel, que comanda um bando de piratas do rio operando na Trilha Welby. Antes de Gravish-Morel e seus patifes terem vindo para o povoado, a comunidade era liderada por Tarae, uma vigorosa mulher humana que trabalhou como guarda e guia antes de aceitar o manto da liderança. Ninguém sabe onde Tarae está agora, mas os piratas e ladrões têm feito coisas em Ingwald já tem mais de um ano.

Lattimor, página 122

Gravish-Morel: nível 6; 28 de vitalidade; tem um artefato que produz um campo de força flamejante que (quando ativo) dá a ele 4 pontos em Armadura e inflige 4 pontos de dano em todos no alcance imediato

SELVA CAECILIAN

Matas. Água. Vento. Chuva. Esses atributos definem a Selva Caecilian. Outras pessoas usam palavras mais ásperas. — *Morte. Destruição. Monstros. Loucura.*

Cobrindo mais de 1.295 km², a Selva Caecilian é cheia de árvores, vegetação rasteira, rios, nevoeiro e chuva. Criaturas naturais e mecânicas caçam em suas praias, espreitam nos ramos e mergulham sobre suas presas na escuridão da noite.

Afinal, por que ir até lá, então? Por que entrar em suas fronteiras escuras e arriscar sua vida, integridade física e sanidade? A selva tem tesouros para ser encontrados, deuses antigo para ser despertados e maravilhas para ser descobertas. Apesar do fato de não haver relatos conhecidos de qualquer um que tenha retornado de uma visita a Caecilian, fiéis continuam a planejar expedições para suas entranhas emaranhadas.

Acampamentos improvisados brotaram em vários pontos em torno das fronteiras da selva. Tipicamente criados por pessoas que cancelaram suas viagens no último minuto, esses acampamentos são lugares de abrigo e troca de informações. Eles vendem mapas da selva que apontam as localizações de vários deuses e características, mas todo mapa é diferente de um acampamento para o outro (e, às vezes, até dentro do mesmo acampamento). Os exploradores também podem comprar ferramentas um pouco usadas, assim como grandes quantidades de frutas tifo, uma fruta amarga de casca grossa que é exaltada por sua capacidade de acalmar os nervos.

Acredita-se haver pelo menos cinco maravilhas dentro dos limites da selva:

- **Le Temple de Sapô:** Um gigantesco templo de pedra de um sapo humanoide encontra-se no meio de um rio pantanoso. Um símbolo de fertilidade, o deus-sapo convida os exploradores para seu templo através de portais abertos entre suas pernas. Seus níveis inferiores são cobertos pelo profundo pântano que o cerca. Sapos, salamandras, peixes voadores e outras criaturas anfíbias se juntam ao seu redor.
- **O Jardim Selvagem:** Uma parede de eletricidade de 3 m de altura cerca um jardim cuidadosamente cultivado de plantas carnívoras geneticamente melhoradas. Os membros dos Sarracenianos, um grupo de eruditos que estudam e veneram plantas únicas, geralmente alegam que o Jardim Selvagem é sua Meca.
- **Archeol:** Nessa cidade em miniatura, nenhuma edificação passa da altura dos joelhos de um humano. Às vezes se diz que os habitantes são seres sobrenaturais, outras vezes se diz que são mecânicos e outras vezes apenas humanos bem pequenos. Claramente, alguém ainda usa a cidade, mas são seres ou invisíveis ou peritos em se esconder.
- **O Vale do Preguiçoso:** Esse corte profundo e escuro pela terra está sempre numa sombra anormal. Nascentes geladas que correm pelo subsolo irrompem regularmente em jorros de água gelada, vapor de gelo e pequenas criaturas trazidas das profundezas.
- **O Vento Oeste:** Esse elemento da selva está sempre se movendo dentro de sua área, um tornado espiralado que carrega árvores, animais e toda forma de detritos em suas garras. Mudando de tamanho dependendo do que ele agarra, o diâmetro do Vento Oeste pode variar do tamanho de um humano até 9 m de um lado a outro. É fácil seguir sua passagem destrutiva, pois ele é forte o suficiente para arrancar árvores do chão e arrastar grandes objetos por longas distâncias.

Se pudesse olhar a Selva Caecilian do alto, você veria que ela ainda mantém muito de sua forma original: uma estrela oblonga de cinco pontas.

A Selva Caecilian

Archeol
O Vale do Preguiçoso
O Vento Oeste
Acampamentos Improvisados
Ruínas Misteriosas
O Jardim Selvagem
Le Temple De Sapô
1 Quadrado = 16 km
OESTE

Nas fronteiras, onde a floresta se encontra com o resto do mundo, as árvores são mais altas e escuras, próximas e firmes o suficiente para criar uma parede viva. Na seção mais larga de cada ponto, bem antes de se unir ao centro da forma de estrela, encontra-se uma das cinco maravilhas. Embora a selva esteja agora coberta de vegetação e emaranhada, parece ter sido a cuidadosa criação de mãos amorosas — e muito grandes.

LE TEMPLE DE SAPÔ

Aqui, por fim, está aquilo pelo que procurei por todos esses anos. Os outros zombaram, claro. Outros ainda questionaram minha sanidade. Porque isso é o que alguém faz quando confrontado com a genialidade. Quando eles fracassam, precisam recuperar seu status com o que dizem a si mesmos sobre mim. Tudo acaba caindo em cima de mim, é claro, do mesmo jeito que caiu para cima de mim fazer o que me foi pedido.

Os deuses nunca falaram comigo, nenhum deles, nem mesmo quando eu era pequeno e precisava de alguém para me dizer que eu era aceitável, não um monstro, não uma coisa hedionda e horrenda que merecia ser enfiada no fundo da sujeira e do esterco. Não.

Aqui, entre os de minha própria espécie, descansando aos pés de minha própria imagem, cercado por meu próprio eu, estou em casa. Mereço a sujeira e o esterco, certamente, mas apenas porque a sujeira é reverência, o esterco é divino, porque eles são a perfeição e me cubro de suas bênçãos.

—O Rei Sapo

Localizado nas profundezas do coração da Selva Caecilian, Le Temple de Sapô é um símbolo de fertilidade muito procurado. Rumores contam histórias de gestações espontâneas, mutações benéficas e fertilidade aumentada. O sapo humanoide permanece silencioso sobre a questão, convidando exploradores a descobrir por contra própria o que os espera por trás das portas do templo.

Logo após a porta da frente há um grande salão redondo. Quando estiver lá, olhe para cima — você poderá ver tudo até o teto curvado e dar umas espiadas nos sete andares acima do nível do chão.

O amplo salão possui uma grande e límpida queda-d'água que flui do último andar até o pântano abaixo. Atrás da cortina de água repousam duas estátuas de sintético de girinos, posicionadas como se elas estivessem nadando queda acima. Apesar de sua idade e da pressão da água, os girinos estão imaculados, seus cuidadosos entalhes e detalhes continuam intactos. No topo da queda, acima, repousa uma pequena réplica de Le Temple, com suas pernas de sapo arreganhadas sobre os dois lados da água. Isso é claramente um altar a Le Temple, embora nenhuma oferenda possa ser vista.

Além dos sete andares que se projetam acima do nível principal, há também salões dentro de cada uma das pernas, bem como sob o andar térreo (embora esses sejam inundados com a água do pântano; os viajantes precisarão de perícias aquáticas ou equipamento para explorá-los em toda a sua extensão).

Na parede do outro lado, os visitantes podem elevar ou baixar uma plataforma mecânica para

alcançar os andares superiores. Apesar de sua idade, a plataforma funciona sem dificuldades, dando a impressão de que é usada regularmente.

O Rei Sapo, um mutante sapoide que foi desprezado e ostracizado por sua família e sociedade por causa da sua aparência e dos seus hábitos anfíbios, tomou Le Temple como sua esposa. Ele assombra seus salões internos, acreditando que todos os sapos dentro do templo sejam seus filhos. Ele é ciumento e paranoico com quem vier adorar no altar da sua noiva, acreditando que eles estejam destinados a tomar seu lugar como seu marido e rei legítimo.

No tempo que passou no templo, ele descobriu algumas numeneras deixadas por adoradores anteriores e desvendou seus segredos. Usando os dispositivos, o Rei Sapo criou um exército de anura: seguidores feitos de lama, sapos vivos e adoradores mortos. Devido aos experimentos e à ocasional falta de partes apropriadas, os anura variam na aparência. Um pode ter um corpo de lama, os membros de adoradores mortos e duas cabeças de sapo treinadas para atacar. Outro pode ter uma cabeça humana e corpo com membros de sapo que permitem-lhe se mover rapidamente em direção aos oponentes. O rei considera os anura seus filhos legítimos, porque eles carregam elementos tanto dele mesmo quanto de Le Temple.

O Rei Sapo luta por ciúme e paranoia. Ele está menos interessado em proteger sua rainha e seus filhotes do que manter seu próprio lugar como esposo de Le Temple. Ele envia seu exército de anura para lidar com invasores e se mostra somente após a maioria deles ter sido massacrada.

Os anura parecem ser intermináveis, mas cada um pode ser vencido com razoável facilidade. Eles têm vários tipos de ataque (chutes, chicotada com a língua ou veneno), mas cada anura consegue fazer apenas um tipo de ataque, e cada ataque (não importa qual tipo) causa 1 ponto de dano. O perigo real é o potencial de ser soterrado pelo volume absoluto de atacantes.

RUMORES DE CAECILIAN

O Homem Aprisionado: Há rumores de que um homem chamado Rorvic fora aprisionado dentro de Le Temple de Sapô e mantido prisioneiro pelo rei dali. Rorvic sabe a localização do vasto acúmulo de tesouros e segredos valiosos do passado.

A Dor Azul: Uma doença terrível chamada a Dor Azul surgiu em uma vila ao sul da selva e os Sarracenianos dizem que a cura é uma folha rara encontrada somente nas profundezas de Caecilian.

As Sete Pirâmides: Imagina-se que sete dispositivos vagamente piramidais de metal de outro mundo estejam ligados à Selva Caecilian. Esses dispositivos numenera vêm de algum outro mundo mas se reunidos, darão a um par de usuários (devem ser dois indivíduos) um estranho controle sobre toda a natureza da selva, sugerindo uma pista sobre suas origens. As pirâmides foram reunidas por uma mulher de nome Daiwesi há 400 anos, mas, desde então, por razões desconhecidas, foram perdidas pelo Nono Mundo. Não foram recuperadas desde então.

O ESTRANHO DA SELVA CAECILIAN

O Poço dos Horrores: Dentro dos limites da selva encontra-se um buraco escuro de profundidade desconhecida. Máquinas que parecem ser pouco mais do que uma elaborada massa de lâminas e bocas mecanizadas quase como de serpentes rastejam para fora do poço de tempos em tempos, agarrando qualquer criatura viva que encontrem, e as arrastando para dentro do buraco, para nunca mais serem vistas.

A Tribo Imortal: Uma tribo de humanos que vive na selva leva uma selvagem existência de canibalismo. Por motivos desconhecidos, essas pessoas não parecem envelhecer além da idade adulta. Suas vidas violentas são geralmente abreviadas, mas alguns viveram supostamente vivem por centenas de anos.

O Rei Sapo: nível 6; 30 de vitalidade; corpo grande e anfíbio que lhe permite mover-se rapidamente (alcance longo) e ataque com um salto com chute que causa 7 pontos de dano e derruba os inimigos (fazendo com que percam um turno); seus poros expelem um veneno tóxico que inflige 3 pontos de dano a qualquer criatura que o toque com a pele nua ou a qualquer criatura que ele atinja.

Anura: nível 2; ao atacar em grupos de pelo menos oito, ataca como uma criatura de nível 4 que inflige 6 pontos de dano

Apesar do fato de ter mantido vigília silenciosa e imóvel por anos, Le Temple (nível 8) não é completamente desprovida de vida. Se ela considerar que aqueles que vêm até suas portas são dignos, ela os assistirá em sua luta contra o Rei Sapo mas não contra seus exércitos — esses, os exploradores devem cuidar por conta própria. Para ser considerado digno, um visitante deve fazer uma tentativa (não importa o quão desajeitada) de adorar no altar no interior de sua porta da frente.

A assistência de Le Temple vem na forma de sua benção, que temporariamente dá a um aliado escolhido reflexos como os de um sapo (+1 em Margem de Velocidade) e diminui as façanhas de ataque do Rei Sapo em um passo. A benção dura por dez minutos.

AS PLANÍCIES DE KATARU

Uma região grande e dispersa, as Planícies de Kataru se estendem do extremo sul da Selva Caecilian até a fronteira norte da Floresta Ba-Adenu. A parte mais ao norte das planícies é um tanto árida, mas as onduladas planícies mais ao sul são férteis e temperadas.

Manadas selvagens de espron ligeiros e rastejantes cametossauros reptilianos vagam nas planícies, caçados pelos callerail, ithsyn e pallones.

Callerail, página 234
Ithsyn, página 245
Pallone, página 254

Não existem cidades nas planícies, mas pequenos povoados e aldeias, a maioria comunidades agrícolas pontilhando a paisagem. Os fazendeiros cultivam trigo, feijão e vegetais de todos os tipos. A maioria dessas pequenas comunidades é autossuficiente, mas ocasionalmente faz trocas com caravanas de Baluarte que viajam através da Riage Negra no seu caminho para Augur-Kala. Mas estas são raras.

Os espron são criaturas grandes e parecidas com antílopes (nível 2) que têm o movimento longo.

Os cametossauros são quadrúpedes herbívoros (nível 3, 24 de vitalidade), 9,1 m de comprimento da cabeça ao rabo.

Há também tribos nômades de caçadores humanos que erguem vilas temporárias de barracas e tendas de couro nas planícies. Essas tribos domesticam os espron e os usam de montaria. Alguns dos nômades passaram a atacar comunidades mais estabelecidas e até outras tribos.

Tempestades terríveis às vezes cortam as Planícies de Kataru, particularmente na primavera. Ciclones, chuvas de granizo ameaçadoras, dilúvios e trovoadas são perigos sérios.

A MÁQUINA VAZIA

Nos vastos campos ao leste da Riage Negra, mas a oeste dos campos de Dessanedi que não têm nome, você pode encontrar a Máquina Vazia. É fácil de encontrar — você pode vê-la a milhas de distância porque a grande máquina se destaca entre os campos planos. Ela se assemelha a uma grande ponta de lança que caiu dos céus e cravou-se na terra.

A porção inferior da máquina é uma estranha casca de metal e a parte superior é um estranho emaranhado de cilindros retorcidos, globos, tubos e coisas que não têm nome no Nono Mundo. A máquina inteira eleva-se a 185 m de altura e o ponto mais largo — ele próprio com 61 m acima do solo — tem em torno de 245 m de um lado ao outro.

Imensas escotilhas ficam abertas em várias partes da máquina e as pessoas cortaram ou explodiram entradas e saídas em outras áreas. O interior é um labirinto que se estende pela máquina, parecendo seguir pouco padrão ou lógica. Minúsculos corredores levam a enormes câmaras ressoantes, largos tubos de acesso levam a lugar nenhum e, e em todo lugar que você explorar, isso é tudo o que encontrará —nada.

Pelo menos, quase nada. O interior da máquina parece não ter parte móvel alguma, nem mecanismos, nem controles. Os espaços não dão dicas dos seus usos originais, se é que tiveram algum. Mas a Máquina Vazia não está mais vazia porque tem sido habitada por várias criaturas e pessoas ao longo dos anos, cada uma tentando reivindicar toda ou parte da estrutura, sempre com resultados variados.

Notavelmente, há alguns anos, a Máquina Vazia foi o lar de uma grande tribo de hediondos abhumanos de quatro braços chamados de dzaal. Após eles terem cometido muitas atrocidades nas vilas próximas, o povo local contratou a Tríade da Sede — um grupo composto por um poderoso glaive e dois nanos — para por um fim aos ataques. Através de métodos que permanecem misteriosos, esses três campeões eliminaram os dzaal. Se alguma das criaturas restar, ela será uma surpresa para os habitantes locais, pois mais nenhuma foi vista desde aquele dia.

A FLORESTA DE AUSREN

Dia 12
A floresta é realmente da cor roxa esquisita que me disseram. As árvores não parecem particularmente estranhas de qualquer outro modo. Mas as folhas e até a casca variam de um vermelho azulado a um violeta profundo. Os galhos são animados por pássaros de todos os tipos e cores. Eu quase esperava que eles fossem roxos também, mas nenhum é.

Dia 14
O fruto dessas árvores é delicioso. Eu já estou me questionando se posso carregar um saco deles de volta comigo para Uxphon. Acho que Eilla poderia fazer um vinho extraordinário com eles.

Dia 15
Eu me sinto indisposto, contudo, planejo partir para casa amanhã.

Dia 16
Muito doente para partir hoje.

Dia 17
Ainda muito mal. Não tenho como não notar que nenhum dos animais selvagens come o fruto das árvores. Minha barriga está coberta de feridas parecidas com hematomas, muito sensíveis ao toque.

Dia 19
As feridas em minha barriga formaram tumores nítidos. Ainda mal consigo me levantar. A comida que eu trouxe comigo já acabou. Apenas a fruta roxa para comer. Apesar da dor em meu estômago, estou cheio de fome.

Dia 20
Os tumores estão mais... longos. Eu não consigo me mover exceto me arrastando e, mesmo assim, com dificuldade.

Dia 22
Deuses dos meus ancestrais, ajudem-me. Os tumores, tão longos como serpentes, começaram a cavar no solo em minha volta. Eu tentei cortar um deles, mas a dor aumentou muito além daquilo que eu poderia suportar. Ainda muito fraco. Amanhã tentarei novamente.
~ Aqui termina o diário de Temallis Crost.

A Floresta de Ausren é uma grande floresta de árvores roxas que não crescem em nenhum outro lugar. Não coma o fruto dessas árvores.

O ORGOREK

O campo é chamado de cemitério e não é difícil entender o porquê. Em todas as direções, tudo o que você vê são pedras brancas espalhadas, que se assemelham muito a lápides, tornando difícil reconhecer que elas não são, de fato, apenas isso. E, no meio disto, a coisa que eles chamam de Orgorek por razões que ultrapassam a compreensão. Mas então, como você o chamaria?

Um tipo de... eu não sei, construção? Monumento? Vamos dizer estrutura. Uma estrutura feita de algum tipo de cerâmica muito densa e muito dura que flutua acima das pedras. Sua superfície apresenta várias escotilhas largas e redondas e, no topo, acredite ou não, cresce uma imensa árvore que deve ter séculos de idade, se não for mais antiga. E a árvore? Não há outras árvores como ela por uns mil quilômetros.

Ninguém vive num raio de 80 km do Orgorek, mas se puder encontrar alguém para perguntar sobre ela, tal como eu fiz, você aprenderá que, embora seja serena e até de certo modo bela, ela também é perigosa. Remexer com as escotilhas aparentemente faz com que gavinhas parecidas com chicotes saiam do Orgorek e ataquem, e seu toque parece queimar a carne de uma forma anormal e inquietante. Eu não estou certo do que isso significa, mas eu fico feliz em continuar ignorante.

O Orgorek provavelmente guarda ainda mais segredos e mistérios, mas quem quer chegar perto o suficiente para descobri-los? Eu não sou um aventureiro. Sou apenas um escritor.

RUMORES DAS PLANÍCEIS DE KATARU

Cavaleiros Sombrios: Um grupo de bandidos montados em aneen infesta os campos, saqueando vilas e emboscando viajantes na estrada. Seu líder é uma mulher chamada **Milaconi**, que tem o poder de curar ou ferir com um toque. Sua principal rival é uma mulher chamada **Ghabhail**, que começou a reunir forças para se opor aos saqueadores. **Ghabhail**, uma mulher alta com cabelo vermelho trançado e uma longa arma de cabo longo, está recrutando ajuda e oferecendo pagamento por armas, armadura ou outros dispositivos (com os quais ela tem alguma perícia).

O ESTRANHO DE KATARU

A Esfera Negra: Uma esfera de material negro desconhecido rola através das planícies, aparentemente por vontade própria. Alguns relatos dizem que ela tem 3,7 m de diâmetro e outros o aproximam de 9,1 m, o que pode sugerir que a esfera muda de tamanho ou que existe mais de uma.

As Flores Discordantes: Apesar de rara, uma flor amarela cresce em certos lugares nas planícies. Se fermentada por três dias, ela forma uma poção que fará aquele que a beber ser estimulado além do ponto da lucidez por até um dia.

Ghabhail: nível 5, nível 6 com arma de cabo longo; 2 pontos em Armadura

Milaconi: nível 6; 3 pontos em Armadura; o toque ou cura 3 pontos de dano por rodada ou inflige 5 pontos de dano por rodada

A Tríade da Sede, nos meses recentes, desapareceu em algum lugar ao norte da Floresta de Ausren sem deixar pistas.

O PÉ DE FEIJÃO

O Pé de Feijão. No meio de, aparentemente, lugar nenhum, ele se eleva literalmente para o céu e para longe da vista. As lendas de Jack, de quem todos os jacks receberam o nome, cruzam-se com ele.

E então Jack escalou o Pé de Feijão. Ele escalou, e escalou, e escalou. Escalou tão alto que, quando parou de escalar, se viu entre as nuvens. Encontrou-se tão alto, na verdade, que Jack escalou todo o caminho para um castelo construído por gigantes.

A base do Pé de Feijão é uma torre alta de metal e vidro. Tão alta quanto a torre, elevando-se a partir do ponto mais alto da torre, há uma tira de metal desconhecido que alcança muito, muito acima. Esse "pé" tem cerca de 3 metros de largura, mas apenas alguns centímetros de espessura. Ninguém sabe exatamente o quão alto ele alcança, mas em um dia claro, parece simplesmente desaparecer no céu. Ainda mais misterioso é o propósito do Pé de Feijão — o que aguarda no topo? As histórias, claro, dizem que ele leva a um castelo nas nuvens, ocupado por um gigante. Essas mesmas lendas sugerem que há o perigo de, um dia, o gigante descer do pé para atormentar a terra.

Devido a uma distorção gravitacional provavelmente causada pelo Pé de Feijão ou pela torre, cinco pedregulhos do tamanho de pequenas montanhas (juntamente com vários pedregulhos menores) flutuam no ar em torno da base e da parte mais baixa do pé. Esses pedregulhos que desafiam a gravidade não têm nenhum propósito conhecido e podem ser um efeito colateral involuntário do processo originalmente usado para construir a torre e o Pé de Feijão.

Nos últimos anos, um pequeno povoado de aproximadamente 1.000 habitantes cresceu em torno da torre. Os locais se referem a sua comunidade como "a Base", mas os forasteiros chamam a torre de "o Pé de Feijão" e as pessoas que vivem lá de "Feijoanos". A maioria dos Feijoanos são fazendeiros, cultivadores de trigo e, ironicamente, de feijões na região plana em torno da torre. As pessoas não sabem como acessar o interior da base, mas construíram estruturas e andaimes de madeira a sua volta, que sustentam plataformas de observação e lugares para ritos religiosos. Não há muralhas em torno do povoado, mas bestas perigosas e outras ameaças parecem evitar a área na maior parte do tempo.

Algum dia, dizem os sábios, o gigante retornará, procurando por seus bens roubados. Procurando se vingar. Procurando por Jack. Mas, neste dia, o Jack estará muito longe, seus dias há muito terão passado. Mas o neto ou neta, dele ou dela, poderá estar disponível para enganar o gigante novamente e salvar as terras de sua terrível ira. Vamos todos esperar que sim. Para que as terras fiquem seguras, nós não precisamos de um herói, mas de um jack.

Do lado de baixo dos pedregulhos flutuando em volta do Pé de Feijão cresce um fungo desconhecido em qualquer outro lugar. Se ele puder ser colhido e misturado com solo comum, qualquer coisa plantada nesse solo crescerá dentro de um revestimento orgânico que é tão duro quanto aço, mas é muito flexível. O revestimento pode ser usado para armaduras ou outros objetos.

Tempestades de Agulhas: Quando os ventos se levantam, eles reúnem cacos de vidro e os carregam junto como navalhas e agulhas minúsculas. Durante uma tempestade, que pode durar uma hora ou mais, viajantes que estejam expostos a céu aberto sem pelo menos 1 ponto em Armadura sofrem 1 ponto de dano por minuto. Assim, após tal tempestade, às vezes tudo que resta é um esqueleto coberto de carne sangrenta despedaçada.

DESSANEDI, AS RUÍNAS PONTUDAS

A terra de Dessanedi é, em sua maior parte, um campo árido de vidros quebrados e pontudos que se encontram ao sul da Grande Placa, ao norte das Planícies de Kataru e a oeste do Relógio de Kala. Embora caminhos levem através das apropriadamente chamadas Ruínas, viajar nessa região é algo lento, árduo e cheio de cortes e arranhões — ou pior.

Sob os pés, os caminhos atravessáveis não são nada além de cacos de vidro. Em ambos os lados se estendem afloramentos de margens dentadas e pontudas como navalhas. Se as Ruínas Pontudas não fossem a única forma de chegar à passagem chamada de Sheer, seria improvável qualquer um sequer ter vindo até aqui.

Eruditos suspeitam que, em algum momento do passado distante, as dunas de areia migratórias de Dessanedi tenham sido transformadas em vidro, talvez através do calor intenso. O tempo quebrou e despedaçou os vidros, tornando o descampado muito difícil de atravessar.

Nada cresce nas Ruínas Pontudas e, além de alguns pássaros carniceiros, pouca coisa vive lá, tornando-a, ao menos, uma jornada silenciosa. As comunidades significativas são encontradas no limite das ruínas, nas regiões que podem tecnicamente ser consideradas parte das Planícies de Kataru.

A GRANDE PLACA

A Grande Placa é uma enorme construção que se eleva da terra verde-azulada como um bloco destroçado de sintético, metal e orgânicos. Encontra-se na margem mais ao sul do Quinto Trecho da Caminhada Errante. Projetando-se a mais de 915 m de altura para o alto e para todos os lados e cobrindo mais de 23 km², a Grande Placa pode ser vista a longas distâncias, e geralmente é usada como um ponto de referência nos mapas. Um óleo negro avermelhado escorre continuamente pelas paredes, tornando a construção impossível de escalar. Nada cresce junto a suas paredes escorregadias e poucas criaturas, se é que há alguma, vivem perto das laterais da Grande Placa.

Entretanto, o topo é um caso diferente — a superfície da placa é um ecossistema por si mesmo. Entalhado na enorme superfície plana há um vale oculto, uma fenda profunda e estreita que corre de norte a sul, com um abrupto fim em ambos os lados. Uma olhada de perto no vale revela que ele parece ter sido escavado na superfície da placa, do mesmo jeito que alguém pode perfurar uma mesa por acidente. Espalhados junto ao talho — chamado de Vale Sem Direção — pedregulhos gigantes e parcialmente enterrados refletem a luz, mesmo quando parece não haver nenhuma. Devido ao seu isolamento, o vale acolhe criaturas que não são encontradas em nenhum outro lugar do Nono Mundo, com mutações genéticas que combinam duas ou mais criaturas em uma.

Aqueles que tentaram escalar a Grande Placa foram frustrados pelas paredes escorregadias, aparente má sorte ou algum outro obstáculo que atrapalhou e por fim parou seus progressos. Desta maneira, o ecossistema diverso e os potenciais tesouros da placa permanecem desconhecidos para a maioria das pessoas do Nono Mundo.

A Caminhada Errante é uma rota de peregrinação pelo Nono Mundo. Ninguém sabe a extensão exata da Errância, nem ninguém consegue apontar seu exato começo e fim. Para detalhes sobre essa rota e aqueles que fazem a peregrinação por ela, consulte Capítulo 25: O Beale de Boregal, página 367.

Existem muitos que especulam que a Caminhada Errante seja na verdade um círculo fechado que envolve todo o Nono Mundo e que alguns, especificamente aqueles com melhorias ou atributos de outros mundos, têm viajado em sua volta eterna desde antes dos tempos registrados.

LAGO BRANCO

Lago Branco é um pequeno povoado em quase todos os aspectos, mas é o único pedaço de civilização no raio de 65 km, no meio de um trecho particularmente vazio de planícies próximo das Ruínas Pontudas. Aproximadamente 1.500 pessoas chamam o povoado de lar e o nomearam, sem surpresa alguma, inspirados no lago próximo que é alimentado por riachos que descem da montanha.

Hervan, nível 5, possui uma série de poderes magnéticos

Deil, nível 3, nível 5 com uma besta

Os líderes não oficiais do povoado são um casal cujos nomes são Hervan e Deil. Hervan é um nano especializado em esoterismos que moldam e controlam campos magnéticos. Deil foi um guerreiro habilidoso, mas perdeu o uso das suas pernas alguns anos atrás. Hoje, ele se desloca sobre uma cadeira de rodas metálica que Hervan levita e move quando está próximo. Ambos os homens têm o respeito de todos em Lago Branco porque anos atrás, eles expulsaram uma tropa de abhumanos que ameaçava o povoado.

O nome do lago foi dado devido ao grande número de tartarugas ferrix que bota seus ovos a cada primavera, parecendo deixar brancas as águas normalmente transparentes. Os ovos são uma iguaria para o povo de Lago Branco, que toma cuidado para deixar o suficiente para garantir uma nova geração das criaturas.

Dez quilômetros ao sul de Lago Branco encontram-se as ruínas do Castelo Selascor, uma antiga fortaleza de 400 anos feita de pesadas pedras cinzentas. O senhor do castelo já foi o governante da região, mas, após uma furiosa insurreição, ele foi enforcado por crimes contra seus súditos.

YOSH-UL

Yosh-ul é um ponto de encontro para tribos nômades que moram na região. Aproximadamente 1.000 residentes vivem lá permanentemente, mas a qualquer momento, a população dobra devido aos nômades que vêm por, apenas, cerca de um mês por ano. Em Yosh-ul, os residentes temporários fazem festivais, casamentos, encontros importantes e outros eventos da comunidade antes de uma vez mais retomarem seu duro estilo de vida nômade.

Vona: nível 9; consegue transformar-se em qualquer outra criatura (ou forma original criada por ela) se tiver uma hora; pode infligir 15 pontos de dano a qualquer um e a todas as criaturas vivas no alcance imediato, mas para isso ela leva duas rodadas

Uma fonte natural fornece água e alguns campos, grãos e vegetais. A parte permanente da comunidade é uma coleção de edificações de madeira e pedra e os visitantes em Yosh-ul erguem tendas temporárias, barracas e pavilhões.

O povoado — se ele puder ser chamado assim — não tem um governante oficial, mas se a necessidade por um surgir, qualquer líder de uma ou mais tribos que estiver no local assumirá o bastão. Entretanto, os mais sábios entre esses líderes consultam uma mulher chamada Vona.

Muitas pessoas em Yosh-ul veneram Vona como a uma deusa. O que a maioria não sabe é que ela vem de um mundo distante e é um ser artificialmente criado, porém orgânico, capaz de reprodução assexuada. Enviada para colonizar a Terra, ela originalmente produziu uma grande progênie, mas depois ficou louca e caçou cada uma de suas crias. Desde então, ela se reproduziu apenas mais uma vez, criando uma filha chamada Aorolae. Vona tem o poder de alterar e moldar seu próprio material genético e o de outros seres dentro do alcance imediato. Assim, ela consegue transformar a si mesma ou outros. Usando seu poder como uma arma, ela pode fazer o corpo do inimigo se despedaçar.

Vona é conhecida por aqueles em Yosh-ul como a Grande Mãe, a Aparição de Vidro e a Tecelã de Vidas. Apesar de altiva, ela é gentil e sábia.

OS CAMPOS CINTILANTES

Um descampado bruxuleante. Um empreendimento comercial. Um cemitério dos novos deuses. Um lugar sagrado de adoração e morte antigos. Dependendo do seu interlocutor, os Campos Cintilantes são tudo isso e mais.

Margeando o limite mais a oeste do Relógio de Kala, os Campos Cintilantes têm mais de 160 km de um lado ao outro e potencialmente a mesma profundidade (se não maior). A superfície da área é coberta por poeira colorida que brilha com a mais fraca das luzes. Indivíduos empreendedores coletam a poeira e a vendem para aqueles que puderem pagar por ela. Os ricos a usam como decoração para edificações, roupas e seus corpos.

Entretanto, soterrado bem no fundo da terra cintilante, há algo de valor maior, mas ninguém consegue imaginar o que seja ou, talvez mais importante, o que se faça com isso. Camadas sobre camadas de criações metálicas preenchem a terra, um cemitério de numenera, prontas para serem tomadas — ou estariam, se não fosse pelas tensões políticas que correm soltas na cidade vizinha de Picalah. A cidade há muito reivindicou jurisdição sobre os Campos Cintilantes e posicionou um exército permanente em torno de sua fronteira para proteger os materiais valiosos de caçadores ilegais. Empresas com documentos apropriados receberam permissão para enviar indivíduos especialmente treinados, chamados de jardineiros, para garimpar os campos, enquanto pagassem o devido dízimo à cidade.

Tudo mudou quando um jardineiro desenterrou o corpo intacto de uma criatura mecânica gigante. Ele tinha três cabeças, vários membros e pelo menos três vezes a altura média humana. A criatura tem símbolos ao longo dos seus muitos membros e, dentro de dois dos seus apêndices havia objetos. O

primeiro era uma tigela de cerâmica gravada com marcas similares. O segundo parecia ser um tipo de peça de jogo de pedra, possivelmente um dado de pedra antigo, com pictogramas em suas faces.

PICALAH

Picalah é uma cidade de aproximadamente 10.000 habitantes, muitos deles vindo à região como resultado da descoberta dos Campos Cintilantes. A cidade simples está tendo dificuldade em lidar com o fluxo de novos habitantes, assim como com as disputas sobre os campos.

Pouco tempo depois da descoberta do corpo da criatura mecânica, Picalah se dividiu, com quatro organizações à frente da disputa. Enquanto os quatro grupos se enfrentam, as operações de extração estão paradas, exceto para aqueles que se esgueiram ou pagam aos guardas na escuridão da noite.

Stackle Spire é a diretora da cidade. Ela acredita que o propósito dos Campos Cintilantes é trazer prosperidade, fama e alta qualidade de vida a Picalah e seus habitantes. Ela mantém o exército na fronteira do campo e continua a lutar pelo direito de extrair a numenera.

Lorne Mamm é Mag do Priorado da Plebe, uma seita religiosa que acredita que a criatura gigante seja um dos deuses que vieram antes e merece ser venerada como tal. O Priorado da Plebe defende que um grande local de reverência a céu aberto seja construído no centro da escavação.

Colten Gangy supervisiona o Leis da Terra, um grupo de nativos da cidade que afirma que os campos são um cemitério para gigantes. A área toda deve ser reenterrada por respeito aos mortos. O grupo insiste que replantar a terra com arvoredos gigantes manteria os mortos felizes em suas sepulturas e os impediria de se levantar para destruir a terra.

Finalmente, Efrix Morle é a voz da Ordem Cintilante, uma seita recentemente fundada por aqueles que veneram a numenera. Eles argumentam que Picalah deve financiar uma cuidadosa escavação em busca de mais criaturas mecânicas gigantes e construir um museu para proteger e exibir seus restos mortais.

FLORESTA BA-ADENU

Essa vasta floresta abrange uma grande área do Além que tem pelo menos três climas distintos dentro dos seus frondosos limites.

A área a sudoeste, que guarnece a Riage Negra, é seca e fria. Ventos assobiam por entre os topos das árvores mais altas, balançando seus galhos bem acima do chão. As árvores regularmente tombam aqui e um aviso de “Madeira!” é comum entre aqueles que vivem nos ermos. Exploradores podem esperar encontrar aqui manadas de stondels e breslings, assim como criaturas aladas de todas as formas, tamanhos e cores. Essa área, que inclui a cidade de Ephremon, é a área mais densamente povoada da floresta. A maioria das pessoas mora em cabanas curvadas construídas com tijolos de pedra.

A área do meio é uma selva densa, coberta com uma vegetação rasteira e níveis de copas de árvores que se elevam ao céu e abrigam muitas criaturas selvagens. O ar é tão pesado de umidade que a água goteja das árvores, mantendo o solo — e qualquer um que caminhe sobre ele — úmido o tempo todo. Criaturas de pequenas a médias vivem no alto das árvores, esperando escapar dos grandes carnívoros que se esgueiram e caçam pelo chão úmido da floresta. Aqui, viajantes encontram a grande muralha conhecida como a Padun, assim como a cidade de Druissi.

O extremo sudoeste da Floresta Ba-Adenu, que tornou-se área de brejos e pântanos, é cheio de obstáculos e árvores borgrove. Aqui, tanto o ar quanto o solo são tranquilos e úmidos. Um passo em falso poder fazer alguém afundar até a garganta em um pântano pegajoso ou ficar à mercê de

RUMORES DE DESSANEDI

Perseguição: Um assassino de Yosh-ul fugiu para as Ruínas Pontudas. Os líderes nômades procuram gente durona para segui-lo e trazê-lo de volta, mas essa decisão provocou uma disputa entre as tribos. Alguns dizem que as tempestades de vento nesse período do ano provavelmente reivindicarão o criminoso antes que qualquer bando possa encontrá-lo. Outros querem a justiça mais tangível de um julgamento e uma morte tradicional por ferroada de escorpião.

O ESTRANHO DE DESSANEDI

Torre de Runas: No meio das Ruínas Pontudas encontra-se uma torre imaculada do que também parece ser vidro, mas a estrutura parece robusta, e boatos locais dizem que ela é indestrutível. A torre tem 9,1 m de altura e em seu topo, projeta imagens de símbolos irreconhecíveis feitas de luz.

Besouros Warrow: Por todas as ruínas, você consegue achar estranhos e translúcidos besouros que parecem subsistir do vidro. Esses besouros warrow não podem ser comidos com segurança, porque eles têm mais em comum com mineral do que com carne.

Stackle Spire: nível 3, nível 4 em todas as interações

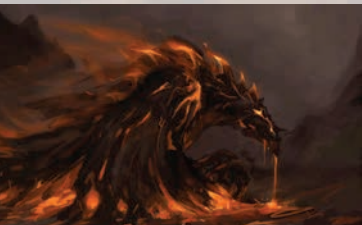
Lorne Mamm: nível 4

Colten Gangy: nível 3, nível 4 em percepção

Efrix Morle: nível 3, nível 4 em conhecimento de numenera

Os stondels são mamíferos parecidos com bisões de 1 metro de altura (nível 2)

Breslings parecem com minhocas segmentadas de cerca do tamanho de um braço humano (nível 1), de pernas peludas que terminam em mãos de três dedos com polegares opositores. Eles viajam em massa, se alimentando das folhas dos topos das árvores.

Druissi é o local da aventura "Nave semeadora". Veja o capítulo 27 (página 379) para mais informações.

um jacaré faminto que pareça um tronco morto. Camuflagem é o nome do jogo e a maioria das criaturas é difícil de se ver por entre a lama e o lodo. A Legião dos Desacorrentados prospera nessa parte da floresta, um incômodo adicional a todos que desejam atravessar a área.

EPHREMON

A grande cidade de 20.000 habitantes ocupa muitos níveis da floresta, com moradias parecidas com cavernas entre as raízes das árvores e casas estilo ninhos nas copas mais altas. Um grande círculo de árvores éster cuidadosamente protegidas cria uma barreira provisória em torno de Ephremon e sentinelas sentam em descansos feitos de árvores bem moldadas para manter um olho nas coisas dentro e fora da cidade. Um sistema complicado de elevadores, escadas e balanços (todos feitos de metal, sintético e madeira) dá acesso a todos os níveis da cidade.

A maioria dos habitantes é de escaladores ágeis e ávidos, tendo aprendido muito cedo como se locomover por entre os níveis. Entretanto, os visitantes provavelmente se locomoverão com dificuldade e ficar para trás ao tentar seguir um nativo a qualquer nível além do solo.

Os residentes veneram uma criatura chamada a Falgreen, que aparece aos devotos na forma de uma jovem mulher flutuante com um vestido esfarrapado preto e verde, com ramos no cabelo. Os devotos mais fiéis dizem que, pelo preço de uma criança, Falgreen prometerá vida longa, mas a maioria das pessoas apenas a considera uma mensageira que traz a sorte e uma rede de segurança durante suas viagens por entre as copas.

PADUN

A Padun é uma enorme muralha em forma oval, com quase 24 km de um lado a outro, escondida na Floresta Ba-Adenu. A estrutura original parece ter sido construída de uma substância metálica leve esculpida e moldada em pedras arredondadas. Através dos anos, uma variedade de materiais, incluindo o vidroforte e árvores roxas da Floresta de Ausren, foi usada para ampliar e reparar a muralha.

Sua superfície caracteriza-se pelas incontáveis janelas, portais, buracos e outros pontos de entrada. Alguns foram construídos e incluem portas que se fecham e trancam. Outras entradas parecem ser remanescentes de guerras, batalhas e ataques.

Uma série de cidades, fortalezas e fortes foi construída dentro da muralha, mas todos fracassaram e agora são pouco mais que ruínas. Para cada governante em potencial que vir a muralha gigante e imaginar um reino de súditos leais e protegidos, há mais alguém que se aproveitará da dificuldade para defender estrutura e espaço tão grandes.

RUMORES DE BA-ADENU

Horrores da Ronda: Um aumento no número de ataques de jiraskar fez o povo da floresta ficar preocupado. Por que há tantos predadores ativos ultimamente? O que pode ser feito a respeito deles?

Colar Perdido: Ladrões roubaram um colar da casa de Darlajyn, uma rica mulher em Epheremon que é a irmã de um dos administradores do povoado. Eles não sabem que o colar contém um dispositivo numenera que armazena informações que ela consegue acessar telepaticamente, incluindo a senha do cofre do tesouro do povoado.

O ESTRANHO DE BA-ADENU

Vampiro da Floresta: Uma criatura humanoide esquelética, possivelmente um mutante, assombra a floresta, drenando o sangue das vítimas e deixando seus corpos ressecados para que os outros encontrem.

Palácio de Gelo: Um pequeno forte, todo feito de gelo perpétuo verde-azulado encontra-se ao norte da floresta. Ninguém sabe quem, se houver alguém, vive lá.

DRUISSI

Um pequeno povoado na parte norte da Floresta Ba-Adenu, Druissi é o lar de aproximadamente 1.000 habitantes. Ela foi construída na parte visível da antiga e desconhecida ruína que gera calor estável e moderado durante o ano todo. Os residentes de Druissi aproveitam isso ao máximo, usando o condutor de calor para aquecer tudo, de comida e água a suas casas.

A LEGIÃO DOS DESACORRENTADOS

Escondida no brejo pantanoso da parte sudoeste da Floresta Ba-Adenu fica a Legião dos Desacorrentados. O nome é tanto um lugar quanto uma praga fétida, uma que nem mesmo é pronunciada nos dias mais brilhantes. A Legião dos Desacorrentados é uma terra de lama e óleo, com poças de uma substância escura que escorre vermelha por dias a fio, endurece da cor cinza e, então, se liquefaz novamente. E, a cada endurecimento da terra, os cães de caça da Legião dos Desacorrentados incubam em sua barriga, esperando emergir do solo. Quando as poças voltam ao preto e vermelho, cães de caça nascem, saindo primeiro com o nariz através do líquido em um grande irrompimento de mandíbulas salivantes e presas expostas.

Esperando por suas chegadas estão os cavaleiros da legião, humanos biomecânicos camuflados para combinar com seus novos corcéis. Suas abundantes massas enchem essa região da floresta — reunindo-se, esperando, construindo alguma coisa que, até então, é invisível e desconhecida. Alguém, em algum lugar, dá ordens a eles. Apenas a legião sabe que ordens são essas e de onde elas vêm.

Jiraskar, página 246

ERRID KALOUM

Uma região de baixada escandalosamente plana, considerada (erroneamente) como seca e sem vida, Errid Kaloum é de fato um lago salgado raso que formou uma crosta espessa sobre sua superfície, uma extensão de Sere Marica. Em toda a paisagem que, fora esse detalhe, seria plana e monótona, colinas ocasionais se elevam como ilhas no mar. A comparação é adequada porque essas colinas são, de fato, ilhas no lago salgado. Cada ilha é surpreendentemente fértil e exuberante, até para o clima, por duas razões. Primeiro, elas são formadas devido à atividade geotérmica abaixo do lago e, assim, elas são 5 a 10 graus mais quentes do que a área geral. Segundo, algumas das estruturas minerais são impelidas para cima pelo lago salgado para formar as colinas que também servem como um poderoso filtro de dessalinização. Em outras palavras, dentro de cada ilha há uma reserva de água doce. Deste modo, as ilhas são férteis e cobertas com plantas e animais. Algumas acolhem pequenas comunidades de caçadores e coletores humanos que viajam através das planícies salgadas em grandes carroças puxadas por bois therish incrustados de sal.

Muitos desses assentamentos seguem a sangrenta religião de Lhauric, mas sem sacerdotes que possam se comunicar com o Challifani sua versão simplesmente se tornou adepta da carnificina e assassinato *per se*. Outras vilas rejeitam essas práticas, mas têm de se defender de invasões do que eles chamam de povo do sangue, os quais continuamente caçam suas vítimas.

HTHUMOS

Um pequeno povoado encontra-se na confluência dos rios Salineiro e Eviet conforme eles descem do Relógio de Kala. O povoado, Hthumos, cerca um castelo alto de pedra cinza escura. A comunidade recebe seu nome do castelo, que por sua vez, recebe seu nome de seus antigos residentes depravados.

A família Hthumos é de nobres ricos que são senhores sobre a terra e o povo em volta e os tratam (e geralmente um ao outro) com ardil e crueldade. Eles fazem da caça a camponeses um esporte e governam caprichosamente, libertando assassinos dos calabouços e condenando inocentes a trabalhar nos moinhos por ofensas imaginadas. Os nobres mantêm seu controle através de soldados de armaduras escuras chamados de cãoterror, cujas coleiras artificialmente induzem prazer físico quando o portador causa dor ou medo.

O atual chefe da casa é Hesterin Hthumos, uma mutante albina com um irmão gêmeo xipófago chamado Sterrick. O irmão é pouco mais do que uma cabeça e uma mão com dedos semelhantes a gavinhas no torso de Hesterin. Entretanto, ele é totalmente consciente, cônscio e inteligente. Anos atrás, quando

Cãoterror dos Hthumos: nível 4; 3 pontos de Armadura; bestas pesadas com setas de agonia que infligem mais 3 pontos de dano a criaturas vivas

Hesterin (e Sterrick) Hthumos: nível 5, nível 2 em todas as tarefas físicas; 2 pontos de Armadura; o elmo de Sterrick tem uma quantidade de aparatos que melhoram a visão, assim como um dispositivo nível 8 que dá a ele controle sobre magnetismo em alcance longo

chirurgiões locais disseram que Sterrick provavelmente morreria e deveria ser cirurgicamente removido, Hesterin se recusou. Em vez disso, ela gastou uma grande quantia da riqueza de sua família vasculhando o mundo atrás de uma numenera que pudesse salvar seu irmão, por quem ela tinha afeições anormais. Essa busca por fim produziu frutos e agora Sterrick é revestido com um elmo de ferro que o mantém vivo no corpo de sua irmã — uma mulher que, segundo consta, ele despreza.

OS MARES DIVIDIDOS

Ao longo do limite sul do Além há dois corpos d'água, ligados por um canal chamado Estreito Imoros. Um corpo — Sere Marica — é carregado de sais azuis. O outro — Navae Marica tem água doce o bastante para sustentar toda a população do Além por anos. Os dois mares interiores são tão distintos de todas as formas que eles poderiam muito bem estar situados em um mundo à parte.

Com 2.575 km diâmetro e 457 m de profundidade, Sere Marica tem mais do que o dobro do tamanho de sua irmã. A fonte de sal de Sere Marica é algo misterioso, pois a água que entra no mar vinda dos rios em volta e através do Estreitos de Imoros é água doce, mudando somente quando chega em Sere. Criaturas de muitos tamanhos e cores vivem no lago, de gigantes e agressivos polvos cerúleos a duandas dificilmente visíveis, peixes-bolha flutuantes que tentam se implantar nas aberturas de um corpo.

A sensibilidade cultural de Sere Marica é tão variada quanto suas criaturas. Salachia, a Cidade de Sal, está profundamente enterrada sob a superfície do lago, e os Pântanos Salgados encontram-se ao longo da costa noroeste. Muitos daqueles que vivem ao longo e dentro de Sere Marica dependem do sal para sustento e vida cotidiana.

Uma coisa visivelmente faltando na área de Sere Marica são os seres mecânicos. O sal é muito agressivo para eles, enferrujando e corroendo seus elementos internos e externos sem remorso. Os viajantes da área, especialmente aqueles que planejam entrar na água, seriam sábios em proteger quaisquer tecnologias, incluindo próteses e artefatos.

A muito menor e mais rasa Navae Marica é fonte de água doce, peixes e caça para todos que vivem perto dela. Muitos que moram nas praias são barqueiros e mergulhadores. Aqui, povoados se focam em transformar a numenera em equipamentos de mergulho, dispositivos de flutuação portáteis e várias formas de transportes aquáticos.

RUMORES DE ERRID KALOUM

Missão de Resgate: Uma das vilas do povo do sangue capturou uma naturalista e exploradora muito conhecida chamada Brene Fal Koses, muito provavelmente para propósitos terríveis. Os membros da sua companhia de viagem ofereceram uma recompensa substancial pelo seu retorno.

Castelo da Luz: Em uma das ilhas de planície de sal, alguém construiu um castelo cujas paredes parecem ter sido feitas de energia translúcida em vez de matéria. Ninguém sabe quem é o senhor ou a senhora desse castelo, mas vários relatos de encontros de abykos chegaram da área ao redor.

Abykos, página 230

O ESTRANHO DE ERRID KALOUM

Navio Sem um Mar: Parcialmente enterrados nas planícies de sal, a uma centena de quilômetros ao norte de Sere Marica, encontram-se os restos de uma embarcação à vela feita de metal e um material que parece ser de fibras sintéticas tecidas como teias sedosas.

O Círculo Flutuante: No meio das planícies de sal, há um círculo de 91 m de diâmetro que faz alguns itens colocados acima dele ficarem mais leves. Os objetos que pesam menos de 136 kg flutuam acima do círculo, embora qualquer coisa pesando menos do que 1,4 kg voa para a atmosfera para, provavelmente, nunca mais ser vista novamente.

Ninguém Tão Cego: Na vila de Heathian, na extremidade norte das planícies de sal, alguns de gerações anteriores e todos da última geração de residentes estão nascendo sem os olhos. Os Sacerdotes dos Éons locais moldaram "varas de visão" para essas pessoas — dispositivos modelados como espelhos de mão, que eles seguram na frente dos seus rostos para ganhar um tipo de visão artificial.

Alguns seres mecânicos e outras máquinas nas proximidades de Sere Marica desenvolveram meios de se proteger das altas concentrações de sal. Os detalhes desse processo às vezes podem ser comprados ou negociados.

NOSSA ORDEM DA SENHORA DO CAMINHO DO SAL

Nossa Ordem da Senhora do Caminho do Sal, às vezes chamada de Nossa Senhora da Língua Salobra por aqueles de fora do grupo, é uma ordem religiosa não afiliada estabelecida há pelo menos quatro gerações pela Santa Eseld. Os membros acreditam que todas as vidas surgiram do sal e de lugares salgados do mundo e sentem-se abençoados, pois seu centro de adoração e habitação é um desses lugares.

Situada em uma ilha comprida, estreita e sem nome nos Pântanos Salgados, a ordem consiste quase toda de mulheres, embora o gênero não seja um requisito. De fato, os membros fazem apenas três votos:

1. Adorar o sal como deus e como vida.
2. Oferecer abrigo e auxílio para aqueles em necessidade.
3. Nunca deixar a ilha, a menos que seja exortado a fazê-lo devido a razões grandiosas e graves da visão da própria falecida Santa Eseld.

Existem boatos de um quarto voto — uma disposição a ser incrustado com sal e *alguma coisa* (essa palavra muda ao ser contada, mas “curado” e “consumido” são duas das comuns) ao morrer — mas ninguém foi capaz de verificar esses rumores.

Os membros da ordem, conhecidos como halitas, são peritos no uso e na criação de todas as formas de sais. A ordem se sustenta através das vendas de vários produtos de sal, incluindo fogos de artifício, gêneros alimentícios curados e conservados, corantes e pigmentos e remédios medicinais.

Halitas de ambos os gêneros vestem roupas confortáveis de cores alegres e tingidas de sal, geralmente vermelhas, amarelas ou azuis. Usam seus cabelos longos e os trançam com uma mistura de sal e ervas que incrusta as tranças no lugar e dá a eles a aparência perpétua de grisalho. Cheiram a salmoura e água do mar.

Embora os halitas acreditem que todas as outras religiões (especialmente a Ordem da Verdade) estejam terrivelmente enganadas, a ordem não se considera em guerra com elas. Em vez disso, os halitas se mantêm serenos e esperam, tendo fé que um dia todos verão a verdade — que o sal é a vida e o caminho — e então as fileiras da ordem irão avolumar-se, como deveriam.

Atualmente, a halita Gabra lidera a Nossa Ordem da Senhora do Caminho do Sal. Ela é uma mulher de mãos firmes cujas tranças carmesins salgadas caem abaixo dos joelhos e então voltam ao topo de sua cabeça. Em sua pele, ela faz camadas com sal, que ao longo do tempo acumulou um brilho quase etéreo. Suas duas orelhas são cobertas com pequenos círculos manufaturados e seus olhos verdes escuros parecem ligeiramente muito grandes para sua cabeça porque não são os que ela tinha quando nasceu. Outrora um membro leal da Ordem da Verdade, halita Gabra estava comendo

As formações de sal ao longo da margem ao norte de Sere Marica são estranhas e belas, às vezes parecendo como crescimento de fungos ou até criaturas estranhas. Esse é um ambiente inóspito para a maioria das formas de vida, mas as criaturas chamadas de vermes pálidos perfuram as formações cavando buraquinhos, se alimentando de insetos que se desenvolvem no alto conteúdo mineral. Os naturalistas que estudam esses insetos especulam que eles podem ser mais baseados em mineral do que qualquer outro tipo conhecido de vida.

Ormakal, a Mente: nível 4, nível 8 para todas as tarefas de Intelecto e defesa de Intelecto; 3 pontos de Armadura; a voz carrega um efeito sutil de controle de mente que faz com que as pessoas façam o que ele quer.

uma travessa de peixe salgado quando teve a visão de uma mulher de branco entre as espinhas. Acreditando ser um teste de sua fé, ela rapidamente furou seus olhos para remover a visão. Quando a visão começou a falar, ela também furou seus próprios ouvidos.

Cega e surda, ela acreditava que vagaria pelas terras até morrer por sua religião. Quando acordou algum tempo depois, estava em um grande castelo, cercada pelo cheiro de sal e mar, sendo cuidada por mãos amáveis. Tomando isso como um sinal fé de que esta era a fé a que estava destinada, Gabra devotou-se à Nossa Ordem da Senhora do Caminho do Sal.

Ao longo dos anos, ela subiu pelos graus e usou alguns dos ganhos das vendas de sal para comprar um par de olhos mecânicos e um par de aparelhos auditivos rudimentares. Embora seja geralmente considerada uma líder justa, porém rigorosa, Gabra é conhecida por ter um fraco por aqueles que vêm até ela alegando que sua fé foi testada, assim como a dela foi.

A Paisagem Da Ilha

Um baixo quebra-mar corre ao longo de grande parte da orla da ilha, com uma única área de atracação fortificada na costa mais distante da terra. A ilha tem cinco edificações de pedra, acredita-se que todas elas tenham existido antes do tempo da Santa Eseld. Em função do tipo de estrutura e disposição do complexo, ele pode ter sido o lar de alguém rico e bem protegido, talvez um líder militar ou governante. Devido ao alto conteúdo de sal dos pântanos, as edificações, passagens e estátuas são cobertas por camadas grossas de sal, dando aos visitantes a impressão de serem cinzentas criaturas grosseiras e deformadas.

A maior edificação, que se assemelha a uma basílica, abriga uma grande cozinha e área de armazenamento, salas de reunião para jogos, atividades de comunidade e adoração, um enorme porão com um estoque de mercadorias e uma variedade de outras instalações. Os membros da ordem vivem nos andares de cima dessa edificação. Cada um tem um quarto privado e a ordem não evita produtos ou ganhos monetários, portanto a decoração é melhor do que alguém poderia esperar.

A segunda maior edificação, uma longa e plana estrutura com um único andar, é o espaço de artesanato e produção. Aqui, os halitas prestam fidelidade ao sal ao transformá-lo em uma variedade de itens úteis. Alguns desses trabalhos são feitos a mão e alguns com máquinas a manivela e baseadas na numenera.

Perto desta edificação, um pouco mais da metade do tamanho do espaço de artesanato, está a frente da loja. Aqui, os halitas vendem seus produtos e mercadorias para o público, incluindo fogos de artifício e velas estrela em cores variadas, picles em conserva, peixe e carne bovina salgada, pinturas, corantes e pigmentos em cores brilhantes, medicamentos e porções de sal, doces de rocha salina e muito mais. Os shins são sempre aceitos como pagamento, mas os compradores descobrem que uma oferta de vegetais e frutas frescas — iguarias raras em uma ilha enterrada no sal — leva a uma troca melhor.

As duas últimas edificações estão decadentes e raramente são usadas, exceto talvez para reuniões ou depósito ilícitos.

Na distante extremidade da ilha, há uma porta em uma colina, dificilmente perceptível devido à crosta de sal sobre ela. A fechadura e trinco, entretanto, parecem ser livres da crosta, como se fossem usados com frequência.

Eventos Correntes

O halita Mafil, um membro de longa data da ordem, recentemente caiu doente com febre sem uma razão óbvia. Mesmo em sua agonia, ele insistia que não era nada, uma escolha ruim de alimentos frescos, mas a halita Gabra acredita que ele tenha se esgueirado para fora da ilha e que sua enfermidade seria a punição por sua traição. Ela se recusa a curar Mafil até que ele confesse o que ela acredita ser a verdade. Um novo membro da ordem, uma mulher de nome Veneta, procura ajuda para Mafil apesar das ordens da halita Gabra, arriscando sua própria posição no grupo.

Um dos mais habilidosos membros da ordem, uma mulher de ombros largos chamada Chatta, de olhos azuis claros e tranças curtas e firmes de puro branco, recentemente descobriu uma forma de aproveitar a condução de eletricidade dos eletrólitos de sal. Ela está ansiosa em vender os planos do processo para alguém que possa implementá-los, mas ela quer manter a transação em segredo do resto da ordem.

Todos sabem que Santa Eseld está morta há muito, mas os halitas geralmente veem suas feições nas camadas de sal que incrustam as edificações e a terra. Os membros da ordem também regularmente afirmam que veem a sua figura caminhando ao longo da costa da ilha. Para honrar a santa, eles deixam shins e comida entre as rochas onde ela seja mais frequentemente vista; as ofertas são sempre levadas de manhã.

ASTARIA

Localizado ao longo do Estreito de Imoros, Astaria é um lugar de assombro e de escuridão.

Na posição de poder está Ormakal, a Mente, uma cabeça mecânica sem corpo que arrasta uma série de fios e cabos que saem do seu pescoço quando ela não está plugada ao pilar gigante no centro do povoado. Ormakal tem a habilidade de encorajar outros a fazer seu trabalho por ele sem a maioria das pessoas sequer imaginar isso. Aqueles que descobrem seu segredo também se mantêm calados ou *são calados* pelo regimento de leais adoradores e vigias de Ormakal, homens de intenção dúbia que chamam a si mesmos de colmeeiros.

Sob o governo de Ormakal, os habitantes de Astaria inventaram uma forma de usar o poder da osmose — a energia que fica disponível pela diferença da concentração de sal — para fornecer ao seu líder uma imensa quantidade de energia de que

ele precisa para funcionar. Eles construíram uma grande membrana através do estreito que é porosa à água e ao sal, mas a nada mais. Aqueles que desejem passar pelo estreito podem fazê-lo a um custo, mas provavelmente terão que esperar porque a membrana se abre para navios de passagem e transportes aquáticos apenas uma vez por dia.

HAYREST

A cidade lago circular de Hayrest, situada ao longo da costa sul de Navae Marica, é repleta de pessoas. Para seu tamanho relativamente pequeno, ela se vangloria de uma população de 50.000 habitantes.

Dentro dos seus fossos cuidadosamente construídos, que fluem em volta e através da cidade como se fossem rios naturais, Hayrest é um centro de atividades eruditas e de artesanato. Tal lugar é de estranhar, muito distante do Baluarte, mas pode dever-se à forte influência da população varjellen da cidade. No passado consistindo apenas de alguns visitantes em uma seção pequena da cidade conhecida como a Marca, os varjellen migraram para Hayrest em quantidades crescentes. A Marca cresceu abrangendo aproximadamente um quarto da cidade e é agora tanto o lar dos varjellen quanto dos humanos. Aqui, você encontrará não apenas mercados de interesse e mercadorias incomuns, mas também estúdios de arte, laboratórios científicos e universidades de rua.

Além disso, Hayrest é conhecida pelos transportes aquáticos de todos os tipos, incluindo uma bolha mergulhadora especial que foi feita apenas para Vestiai Lagim, um varjellen que administra a Lagim Mergulho na Marca.

Nem todos na cidade são eruditos. A área mais próxima ao lago é o lar de uma grande quantidade de pescadores, manejadores de água, barqueiros e mergulhadores.

SALACHIA

Localizada no ponto mais profundo de Sere Marica, Salachia, comumente chamada de Cidade de Sal, é uma imensa estrutura subaquática no formato de uma roda. Cobrindo mais de 5,2 km² e localizada a uma profundidade aproximada de 457 m, a cidade é parcamente povoada, com menos de 1.200 habitantes.

Salachia consiste de um grande círculo externo do que parecem ser enormes conchas de náutilo, que são conectadas no meio de uma concha maior por uma série de túneis de calcário. Toda a cidade é cercada por uma membrana semiporosa que permite a passagem de alguns gases, mas não de líquidos ou sólidos.

Os habitantes da cidade vivem nas conchas que compõem o círculo externo. Várias famílias ocupam cada concha, usando as câmaras individuais como suas casas. A família mais respeitada tem a honra de viver na câmara principal, que também é a mais próxima dos túneis.

Todos os túneis foram construídos por um processo que transforma os minerais da água salgada em calcário. Eles têm em média 3 m de largura e 4,6 m de altura, mas são pontudos e com bordas, afiadas por terem sido construídos e reconstruídos. Ao contrário das conchas, os túneis de calcário devem ser reparados constantemente e, às vezes, eles desabam de uma hora para outra.

A maciça concha interna é o centro da cidade em mais de um aspecto. Todos os comércios, restaurantes, escolas e jardins comunitários estão localizados na concha mais profunda.

Toda a Salachia é coberta por várias camadas de criaturas cristalinas que fazem a cidade parecer bruxulear e retorcer-se nas profundezas. Essas minúsculas massas, chamadas de chifons, não são maiores do que a mão de um humano e são atraídas pela goma-laca de dióxido de carbono liberada pelos residentes. Enquanto existir dióxido de carbono para eles comerem, os chifons se fixam ao exterior da cidade e exalam oxigênio de volta à atmosfera.

A maioria dos habitantes não tem capacidades especiais para respirar na água ou perícias com água salgada. Para sair de Salachia, um residente deve encorajar um chifon a selar a boca dele ou dela para fornecer oxigênio. A única forma de alcançar a superfície é através da hiponome — um longo tubo de bolhas — operada por uma criatura apelidada de Sal. Sal é a protetora da cidade e aqueles que desejem usar o hiponome devem conseguir sua permissão ou arriscar um mau funcionamento durante suas jornadas através do tubo.

Atualmente, a cidade passa por um tipo de crise: poucos salachianos estão tendo filhos e os mais jovens estão se aventurando para outras partes do mundo — o que significa, tudo junto, menos dióxido de carbono para atrair os chifons. O prefeito e criador da cidade, Hiberz, recentemente aprovou uma lei proibindo os cidadãos de sair por mais de dois dias seguidos. Ele também está oferecendo uma quantia de 5 shins para cada novo cidadão convidado (ou então trazido) à cidade.

Varjellen, página 121

Existem muitas companhias que estão mais do que desejando vender aparatos de respiração subaquática e veículos herméticos por um alto preço para aqueles que querem viajar à Salachia. Infelizmente, esse alto preço não é garantia de que os dispositivos irão funcionar abaixo de alguns metros.

Pessoas Importantes

Hiberz: nível 5; carrega uma tocha de dióxido de carbono que usa para atrair chifons; a tocha também causa envenenamento por dióxido de carbono por até 6 m, causando 5 pontos de dano na primeira rodada e 2 pontos a cada uma das duas próximas rodadas

Hiberz é proclamado como o salvador e condenado como o executor de Salachia. Ele é aquele que descobriu o processo para transformar água salgada em calcário, o que permitiu que os túneis de concha originais, despedaçados, fossem substituídos pelos túneis atuais. Aqueles que elogiam Hiberz o consideram o líder da cidade, embora ele tome a tarefa com relutante humildade. Aqueles que desdenham dele preferem vê-lo morto para que, assim, possam construir a cidade apropriadamente, com túneis que não tenham um risco de desmoronamento tão alto.

Pequeno e atarracado, com um nariz bulboso e uma boca excessivamente pequena, Hiberz gasta a maior parte do tempo em seu laboratório no centro de Salachia. Ele governa quando deve fazê-lo para preservar a cidade, caso contrário, prefere estudar as combinações da água salgada e dos minerais. Ele é viciado em baforar chifons, que acredita aumentar o oxigênio em seu cérebro e torná-lo um cientista melhor.

Sal: nível 6; 40 de vitalidade; os tentáculos causam 9 pontos de dano por rodada a qualquer um pego em seu agarramento

Sal, a guardiã da cidade, é uma mulher molusco que reside na câmara principal da concha central, onde o círculo da hiponome está conectado a uma passagem muito maior para fora da cidade. Embora todo o corpo de Sal raramente seja visto, aqueles que visitam sua câmara podem ver de relance sua cabeça marrom-avermelhada com olhos excessivamente grandes de cada lado. Quase uma centena de tentáculos se contorcem nas beiradas de seu rosto e ela usa dois deles para falar com os outros. Ao colocar os tentáculos nas laterais do rosto de alguém, ela poderá selecionar os sinais olfativos de outra pessoa e compreender seus significados. Ela responde através de seu próprio odor o que pode ser uma conversa desagradável e confusa para aqueles que não são acostumados a lidar com a sua espécie.

Ao interagir com Sal, fica claro que ela é antiga, mas a passagem do tempo é diferente para ela e para os outros. Ela ainda lamenta a perda de sua família real — os habitantes originais das conchas — e mantém Salachia segura na esperança de que eles retornarão para tomar seus lugares de direito. (Se ela reconhece que há muito eles estão mortos é um outro assunto.)

Sal protege a estrutura da cidade a todo custo, mesmo que isso signifique destruir os habitantes. Aqueles que desejem sair pela hiponome devem fornecer fortes motivos para fazê-lo (quando a cidade estiver prosperando e em paz, essa será uma interação de nível 4; quando a cidade estiver ameaçada, a dificuldade é aumentada em um passo). Se alguém tentar usar a hiponome sem a permissão da Sal, sofrerá 4 pontos de dano por rodada até alcançar a superfície do lago. Leva quatro rodadas para viajar do ponto de origem à superfície.

Calabe: nível 4

Calabe é a líder do grupo de resistência, aqueles que desejam retomar a cidade porque acreditam que Hiberz está destruindo Salachia com seus túneis de qualidade inferior. Seu pai foi morto quando um túnel desmoronou sobre ele durante o primeiro dos Grandes Desmoronamentos. Ela era muito jovem na época e nutriu secretamente sua mágoa como uma ostra que abriga um grão de areia. Em todos os aspectos, Calabe é uma jovem mulher deslumbrante e ela usa o poder de sua aparência para ganhar mais seguidores para a sua causa. Ela sempre veste uma capa preta com o capuz em cima, talvez para enfatizar a beleza impressionante de seu rosto — ou talvez para cobrir os dois conjuntos de guelras localizados logo atrás de suas orelhas.

Apesar da falta de treinamento de Calabe, sua ira faz dela uma oponente formidável. Em um confronto, ela primeiro tentará encantar e acalmar com sua beleza. Se isso falhar, ela rapidamente se transformará numa lutadora suja, usando qualquer coisa que esteja à mão para atacar.

QUESLIN

"Ah, Queslin. O que alguém pode dizer de um povoado como esse, onde o sal corre livremente e os temperamentos brutais com ele? Faço-me em casa aqui, pois onde mais eu poderia encontrar tanto corpos precisando de cuidado, tanto quanto punhos e faces quebrados além do conserto? Exceto, é claro, que eles não sejam de todo irreparáveis, não? Pois as minhas Máquinas de Maestria logo o tornarão ativo outra vez, como novo —ou quase novo —e em seu caminho de volta para briga na escuridão fétida de onde você veio."

— Orador e Reparador Hedley Staffiel, proprietário do Máquinas de Maestria

"Nós não temos problemas. O sal corre livremente."

—Wilbhur Brandle, Feitor de Queslin

"Talvez eu tenha vivido naquele buraco de lugar. Li alguns panfletos que prometiam riqueza e prosperidade se eu trabalhasse nas minas de sal. Não sabia o que era prosperidade, mas eu queria para mim algumas riquezas. Havia crianças lá embaixo. Bebezinhos ligados àquela máquina negra, afogando-se em sal. Enquanto eu viver, nunca esquecerei seus rostos."

— Ex-residente de Queslin que se recusou a se identificar por temer que fosse caçado e levado de volta às minas. Ele alega ser o único "aposentado livre" do programa trabalhe-para-viver de Queslin.

Quer aventura? Deseja experimentar os deleites da viagem e a alegria da descoberta? Mais interessado em criar seu caminho no mundo? Seja qual for o desejo de seu coração, seja qual for seu desejo excitante, você pode realizá-lo em Queslin.

Nós estamos procurando por aqueles que desejam trabalhar duro para aumentar a prosperidade de Queslin — e sua própria prosperidade! Aqueles que se comprometerem por cinco anos com nosso programa trabalhe-para-viver serão bem recompensados.

Não perca tempo. Não pergunte por aí. Não deixe mais ninguém se meter no seu segredo do sucesso especial. Apenas venha a Queslin, onde o sal corre livre.

— de um folheto de Queslin

Não vá à Queslin. Isso é o que ninguém diz. Mas a única razão para que não digam é que suas bocas estão cheias de sal.

O pequenino povoado de Queslin deslumbra quando você chega, acena para você, encoraja-o a ficar apaixonado por suas belas casas, seus comerciantes gentis e encantadores, sua agradável vista de Sere Marica.

Mas entre pelos portões de Queslin e tudo estará perdido, pois as casas não são para que você as tenha, nem os comerciantes estão ao seu alcance para barganhar. E a bela vista? Ela não é para ser admirada pelos de sua classe.

Somente o Feitor e os Privs vivem acima do solo em Queslin. Por entre a cidade, se estendendo muito longe em todas as direções, está o Labirinto de Sal, uma vasta operação de mineração que nunca termina e nunca dorme. Administrado por bestas geneticamente modificadas feitas à semelhança do Feitor, as cavernas e os alojamentos do Labirinto de Sal foram construídos por besouros grandes e remotamente controlados. Essas criaturas também mineram o sal.

Para o que, então, você é necessário? Você se torna um come-sal, uma das milhares de criaturas capturadas sob a saliência afundada sob a terra, seu corpo é amarrado, sua boca forçada a ser aberta para receber o sal-alimento. Com o tempo, as sanguessugas serão atraídas pelo seu cheiro. Elas então sugarão o suor salgado do seu corpo até ele se tornar uma iguaria perfeitamente salgada, um lanche salgado e saboroso servido somente nas mais reais das mesas.

Se você sobreviver por tempo o suficiente à experiência, conforme prometido, você será bem recompensado —provavelmente com uma casinha em Queslin com vista para o litoral.

AS GRADUAÇÕES DE CROMULUS

Ao longe, parece haver lá uma pequena cadeia de montanhas na costa sudoeste de Sere Marica. Chegando mais perto, você consegue ver que os picos, ao mesmo tempo em que são extraordinariamente íngremes, também são extraordinariamente regulares. Assim, são chamados de Graduações de Cromulus, nomeados por um senhor da guerra, morto faz muito tempo, que forçou suas tropas a manter formações de marcha perfeitas em todas as ocasiões.

Os picos não são montanhas afinal, mas fileiras de estruturas piramidais, cada uma com 610 m de largura na base e mais de 1,6 km de altura. Com o tempo, ocorreram erosões e sedimentações o bastante para que as pirâmides outrora brancas pudessem passar por montanhas estranhas. Em alguns lugares, a vegetação ainda cresce sobre elas.

Esses edifícios antigos foram construídos com centenas de níveis interiores, cada um com espaço suficiente para abrigar centenas de milhares de pessoas, embora os construtores e habitantes originais pudessem não ser humanos. Artefatos e cifras abundam por dentro, mas conseguir entrar em qualquer dos picos é difícil.

Algumas das pirâmides elevam-se para fora da água na beira do mar. Esses picos, em particular, são riquíssimos em vegetação, aves que fazem ninhos e outras formas de vida.

LHAURIC

Se uma alma caminhar pelas ruas vítreas de Lhauric em uma noite calma, quando todos os outros dentro de suas enormes paredes repousarem, o falatório do Challifani poderá ser ouvido. Os milhões de deuses discutem e brigam constantemente com seu conhecimento, grande, mas sempre contestado.

— Vullerian Fol, Os Milhões de Deuses

Provavelmente a maior cidade no Além, Lhauric alega ter uma população de 80.000 habitantes. Essa cidade-estado teocrática é governada pelo Rei-Sacerdote Tharimalles, orador para os milhões de deuses da Challifani. O povo de Lhauric usa tanto o Rio Salineiro quanto a Sere Marica para seu benefício, trabalhando como pescadores e comerciantes. Ao norte da cidade, eles construíram uma série de moinhos que giram suavemente sobre o rio para processar grãos, madeira, algodão e outras mercadorias, incluindo metal e sintético trazidos pelos peneiradores de drit locais.

Rei-Sacerdote Tharimalles: nível 6, nível 10 para todas as tarefas de intimidação

As ruas da parte central da cidade são pavimentadas com pequenas peças de vidro vulcânico, dando a elas um distinto resplendor negro. As edificações de pedra cinza geralmente elevam-se em dois ou três andares de altura, embora algumas torres e grandes edificações sejam ainda mais altas.

Nas profundezas abaixo de Lhauric está uma caverna oculta. Se você puder encontrar essa caverna, descobrirá um enorme tanque de 15 m de um lado a outro. Há um ser vivo dentro do tanque, muito parecido com um cérebro humano gigante. Tubos e cabos saem da criatura para fora da caverna, mas se você fosse segui-los, descobriria que eles retornam à superfície de Lhauric — especificamente, a um andar inferior do Templo de Challifani. O cérebro é um constructo biológico demente de tempos antigos e os Challifani são as várias facetas de sua personalidade fragmentada.

Esses deuses exigem sacrifício de sangue. Eles ordenam que os sacerdotes de Challifani e seus seguidores pratiquem flagelação, mutilação e tortura. O povo de Lhauric acredita que esses horríveis ritos mantêm seus deuses felizes e assim conservam sua cidade abençoada. Na realidade, os Challifani não têm poder a não ser conhecimento — o cérebro tem sensores espalhados pela região e concede à Tharimalles e sacerdotes menores pedaços dispersos de informação de suas observações. Essas revelações, assim como os sangrentos mandamentos dos deuses, chegam aos sacerdotes na forma de visões induzidas por drogas que eles recebem enquanto estão sendo torturados nas porções mais baixas de seu templo.

Sacerdote Challifani: nível 5, nível 7 para todas as tarefas de intimidação

Cromulus levou seus exércitos na trilha da conquista através das regiões sul do Além há mais de 80 anos. Devido a suas depravações nas vilas e povoados que conquistou, uma quantidade surpreendente de pessoas nesta região pode corretamente alegar ser seus descendentes.

Após gerações de mandamentos de milhões de deuses de Challiani, o povo de Lhauric se desenvolveu acostumado às práticas sangrentas de sua religião. Na verdade, muitos, secreta ou abertamente, se divertem com a sanguinolência e violência dela.

Os sacerdotes são homens e mulheres que impõem tanto o terror quanto o respeito. A maioria é mutilada e marcada pelas suas sessões comunais

Gato navalha: nível 5; 24 de vitalidade

com o cérebro. Os sacerdotes, montados em enormes bestas parecidas com tigres chamadas de gatos navalha, levam seus cavaleiros sagrados pelas ruas, selecionando vítimas conforme necessário. Resistir a um sacerdote, ou ajudar a uma vítima escolhida, é opor-se à vontade divina dos Challifani, um pecado punível com a morte e a garantia de uma vida após a morte horrível.

Os Peneiradores de Drit: Nas vilas ao norte e leste de Lhauric, muitas pessoas ganham suas vidas peneirando pelo solo artificial e coletando pedaços valiosos de metal e sintético. Eles trazem seus valiosos drit para a cidade em carroças. Lá, os materiais são derretidos e reprocessados para que possam ser usados por artesões ou pela manufatura. Muitos desses peneiradores também adoram os Challifani.

O BEM DE BAZ

Unidade-A29-##2• inicia sequência relevante

Código 4881: Baz

"Baz" significa designação da linguagem orgânica da unidade original, primária

"Baz" iguala-se ao termo da linguagem orgânica "salvador".

Estribilho apropriado 923/3K: "Todos os agradecimentos e louvores a Baz, cuja piedade nos abrigou do mundo impiedoso. Energia, processamento e armazenagem a ele".

Análise: "Baz" sinônimo de "máquina messias". Precisão: 9,99987 de 10.

Localizado muito distante no Além, nas praias calmas de Navae Marica, sentinelas protegem a única entrada para o Bem de Baz. Esse refúgio escondido é um paraíso para máquinas inteligentes. Muito raramente permite-se a entrada de criaturas completamente orgânicas, e ainda assim, apenas para uma estadia curta.

Baz foi uma inteligência artificial vastamente poderosa que usou habilidades similares a esoterismos para construir um pequeno povoado por fora de uma fenda em uma face rochosa de penhasco. Apenas uma única passagem o conecta ao mundo externo, embora também seja possível acessar pela água.

Não se sabe se Baz sobrevive até o momento presente.

O Bem de Baz é diferente de todas as outras aldeias. A entrada é através de uma fenda estreita em uma lateral do despenhadeiro coberta de vegetação, oculta por hologramas e guardada por um par de sentinelas autômatos vigilantes com ferramenta de melhoria de visão e armados com armas de projéteis de longo alcance manufaturados no povoado.

Muitos dos autômatos e máquinas inteligentes encontrados aqui existem em vários estados de abandono. Eles são, como um todo, um grupo faccioso, pouco capazes de se comunicar uns com os outros. Alguns têm mais de um milhão de anos de idade. Outros alegam ser bem mais antigos, criados por mãos muito diferentes para propósitos

muito diferentes. Alguns são poderosos e perigosos; outros existem como uma montoeira de peças sobressalentes colocadas juntas que mal funcionam. Mas todos parecem compartilhar de um único fator unificador: um medo, ódio ou abominação de ou por seres orgânicos inteligentes. Entretanto, existem exceções. Raramente, uma máquina inteligente no mundo exterior dará a uma criatura orgânica merecedora um pequeno cartão, disco ou pedaço que possui um estranho e complexo símbolo. Esse símbolo é um passe que permite ao indivíduo entrar no Bem de Baz.

Dentro da comunidade, um viajante encontrará alguns dos mais refinados forjadores de máquinas e técnicos no Além, assim como um enorme estoque de peças sobressalentes. Esse estoque, conhecido como o Tesouro, é provavelmente uma das maiores fontes de peças mecânicas e técnicas do Nono Mundo. Próximo ao Tesouro encontra-se o Dragão, um gerador do tamanho de uma torre abastecido pela luz do sol. Em qualquer momento, dezenas de máquinas reúnem-se em torno do Dragão, recarregando suas próprias energias pessoais através de um grande conjunto de cabos, entradas e receptores. Por razões óbvias, os habitantes valorizam o Dragão e até o reverenciam como a um deus.

Existem algumas manufaturas no Bem de Baz produzindo armas, ferramentas e peças necessárias para algumas das máquinas. Devido às limitações tecnológicas, de recursos e de material, eles não conseguem produzir tudo o que precisam, portanto agentes do refúgio viajam para o mundo exterior para reunir peças através de extrações, trocas ou roubo. O Tesouro prova que os agentes têm reunido por muito, muito tempo.

Na maior parte dos dias no refúgio os autômatos vagam, relaxam, se comunicam uns com os outros ou peneiram pelo Tesouro, procurando por peças necessárias. Os habitantes não possuem residências individuais, portanto usam abrigos comunitários para ficar longe dos elementos climáticos quando necessário. Apesar do porto natural, eles ignoram o grande corpo d'água próximo, exceto para ficar de vigília contra intrusos.

Visitantes orgânicos em Bem de Baz não encontrarão confortos que possam normalmente esperar, como comida e camas adequadas para seres vivos. Ainda assim, para aqueles que conseguem encontrar a entrada e ter permissão para entrar, as máquinas serão uma fonte quase infinita de informação, assumindo que possam ser convencidas a se comunicar, e assumindo que um meio de comunicação possa ser encontrado — apenas uma pequena porcentagem dos autômatos e outras máquinas aqui foram criados para falar, e somente alguns desses falam algum idioma humano conhecido.

RUMORES DOS MARES DIVIDIDOS

Guerra das Máquinas: Ormakal de Astaria quer conquistar o Bem de Baz —ou, em vez disso, quer seu povo o faça por ele. Para isso, ele primeiro precisa de alguns exploradores para encontrar o refúgio. Quaisquer viajantes que parem em Astaria provavelmente serão solicitados a fazê-lo.

Assaltantes Salgados: Nossa Ordem da Senhora do Caminho do Sal tem um acordo permanente com Gweneal Der, uma comerciante dos arredores de Sesshar, para um carregamento de frutas e vegetais frescos a intervalos regulares. Entretanto, Gweneal recentemente chegou à ilha sem suas mercadorias, alegando que foi atacada ao longo do caminho por sombrias e sinistras criaturas de névoa e lama, mal escapando com vida. Ela se recusa a continuar trabalhando na rota comercial até que passagem segura possa ser prometida a ela.

Migração de Anfíbios: Grandes enxames de gorjans, anfíbios de água doce com grandes e resistentes mandíbulas e um hábito de girar a presa na água para retirar sua pele, começaram a se arrastar para fora de Navae Marica. Eles parecem estar rumando para oeste e são imensamente agressivos em sua migração.

O ESTRANHO DOS MARES DIVIDIDOS

O Perfume da Memória: Uma mulher chamada Lororme vive a bordo de uma máquina flutuante em Sere Marica. Ela vai de um povoado litorâneo a outro povoado litorâneo, oferecendo o uso da máquina, que ela chama de órgão de perfume. Ela promete que consegue fabricar qualquer perfume — de uma comida favorita a um caso ardente — e que isso evocará uma memória tão vívida que você sentirá como se tivesse revivido o momento.

Pessoa Desaparecidas: Ao longo dos arredores de Queslin, o perfil de um corpo debruçado está desenhado em cor branca. Fios pendem no ar, projetando-se em ângulos estranhos, como se ainda estivessem ligados à pessoa que poderia ter estado lá.

Símbolos e Conchas: Pescadores têm pescado criaturas de concha em Navae Marica que têm estranhos símbolos inscritos em várias cores nas suas conchas. Se as criaturas forem mortas, os símbolos se transferirão para quem ou o que quer que seja que causou a morte.

Sentinela: nível 5, nível 7 para percepção; 20 de vitalidade; 4 pontos em Armadura; armas infligem 6 pontos de dano com alcance longo

OS CAMPOS AMORFOS

Estendendo-se por mais de 320 km através de uma planície quase toda aberta, os Campos Amorfos se agitam, contorcem e ondulam de modos perigosos, imprevisíveis e perturbadores. Os campos são uma mistura estranha de rocha e terra que se move e se agita quase como uma substância pastosa, com bolsões de caldos orgânicos que ocasionalmente endurecem em uma forma sólida ou semissólida, tornando a região um lugar onde massas orgânicas e inorgânicas ondulam juntas. Isto sem dizer que os campos são extremamente difíceis e perigosos para se atravessar. Sem nenhum aviso, o chão sob seus pés pode se transformar em lagos como areia movediça, elevar-se com um impulso repentino ou abrir-se como um abismo profundo. Os exploradores que passaram um tempo aqui especulam que os Campos Amorfos sejam na verdade uma crosta sólida ou semissólida sobre um mar viscoso de líquidos orgânicos. Alguns sugerem que a região seja uma única entidade viva.

"Eu não consigo sequer começar a especular o que possa criar ou sustentar os Campos Amorfos."
~Sir Arthour

"Eu ouvi falar que os Campos Amorfos são o resultado de um experimento dos Sacerdotes dos Éons que deu errado."
~Narada Trome, anti-papista

"Isto é totalmente absurdo."
~Visixtru, filósofo varjellano

Atravessar os campos é uma tarefa de dificuldade 2, mas a intervalos aleatórios, pelo menos uma vez a cada hora, é uma tarefa de dificuldade 5.

Nenhuma planta normal cresce nos Campos Amorfos, mas aqui e ali nuvens de esporos fúngicos encontram vantagens em uma superfície sólida ou semissólida e rapidamente crescem jardins bulbosos de corpos de frutificação que não são encontrados em nenhum outro lugar no mundo. Alguns desses são venenosos, mas outros têm valiosos efeitos medicinais.

Compreensivelmente, dificilmente quaisquer pessoas ou criaturas vivem na área. Entretanto, a região tem alguns nativos, especialmente os ligoshi, que parecem ser do tamanho de casas, águas-vivas bioluminescentes que nadam em um caldo sob o solo e emergem quando a crosta se parte ou se abre em um lago semissólido. Os ligoshi próximos da superfície produzem gases mais leves que o ar que, quando emergem, flutuam na atmosfera, às vezes por horas de uma vez só. Embora subsistam de materiais orgânicos encontrados aqui, parecem apreciar enroscar seus longos e paralisantes tentáculos em torno de criaturas de outras regiões que vagaram para o lugar errado.

Ligoshi: nível 10

Uma pequena quantidade de intrépidos assentamentos humanos existe em áreas de solo continuamente estáveis, como ilhas no caldo agitado. Essas pessoas conhecem (a maioria) rotas seguras através dos campos e caçam os ligoshi, assim como juntam os valiosos fungos que crescem por lá. A maioria dos forasteiros os considera insanos.

O PINÁCULO RETORCIDO

Próximo ao centro dos Campos Amorfos, uma torre de carne viva e esverdeada ergue-se a 305 metros em direção ao céu. Ao longe, esse pináculo retorcido parece de pedra, mas na verdade é de tecido orgânico. Vasos do interior carregam fluidos vitais para o topo da torre, bombeados por enormes órgãos parecidos com corações que podem ser vistos batendo por dentro da estrutura conforme você se aproxima. Entretanto, em vez dessa ondulação, o pináculo não muda ou se move do jeito que os campos em volta às vezes fazem.

O Halo: A cerca de três quartos do comprimento até o topo, o pináculo é envolvido por um anel de metal. Esse anel, chamado de Halo, é uma estrutura circular que lentamente gira em torno do pináculo. Ela tem muitas janelas tingidas de verde em todos os seus lados, incluindo o topo e a base. Alcançar o Halo exige voar ou levitação, mas se isso puder ser feito, numerosas escotilhas e portas

RUMORES DOS CAMPOS AMORFOS

Ovos Antigos: Às vezes, cápsulas gigantes parecidas com ovos emergem do subsolo dos Campos Amorfos. Quando um desses ovos eclode, encontra-se uma criatura estranha. Muitas pessoas acreditam que as criaturas vêm de vários pontos do passado do mundo. Recuperar um ovo e trazê-lo para fora dos campos antes dele chocar poderia ser uma tarefa que um biólogo ou erudito acharia extremamente valiosa.

Viva La Revolución: As pessoas de e dos arredores de Tastim, um grande povoado ao sul de Hayrest, já aguentaram o bastante de seus governantes avarentos e violadores da lei e querem destituí-los. Entretanto, para fazer isso, precisam de armas, organização e, acima de tudo, um campeão.

A Vila Vazia: A vila de Torin, a sudoeste de Vebar, foi encontrada abandonada. Apesar de todas as edificações estarem intactas, todos os habitantes se foram. Uma estranha névoa esverdeada prende-se ao chão em alguns lugares, mas não existem outras pistas do que poderia ter acontecido aqui.

O ESTRANHO DOS CAMPOS AMORFOS

(Discutível, já que o lugar todo é muito estranho.)

Buscadores: Em ocasiões muito raras, esferas de metal vermelho do tamanho de um melão, cobertas de luzes e do que parecem ser sensores, voam sobre os Campos Amorfos, aparentemente procurando por alguma coisa.

Erudito Fúngico: Ao menos uma das áreas de fungos que crescem no meio dos campos é inteligente, se comunica via esporos e tem um conhecimento esporádico de alguns dos últimos milhões de anos da história.

A Vila Voadora: Em uma vila na borda oeste dos Campos Amorfos, a clave de Sacerdotes dos Éons local descobriu os meios de fazer, em grande quantidade, armaduras que desafiam a gravidade. Todos na vila têm uma, portanto todos os residentes flutuam e voam — continuamente.

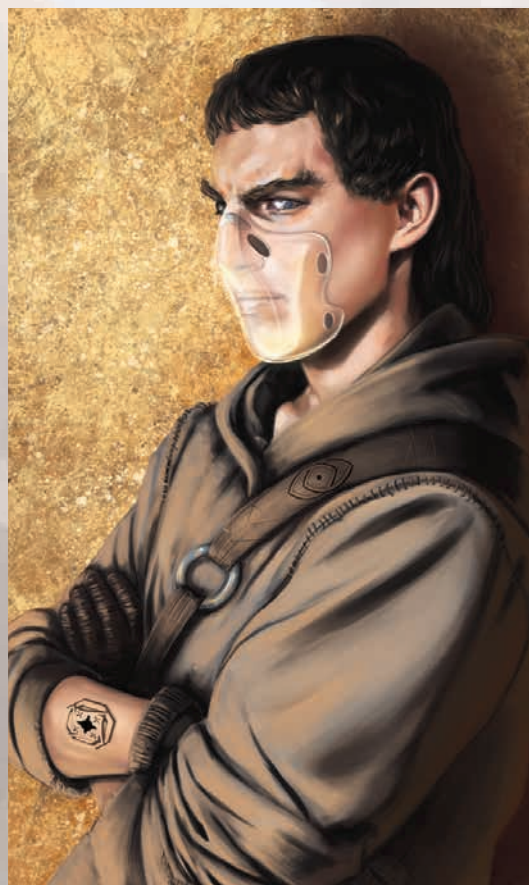
permitirão a entrada. Dentro do anel há um tesouro escondido de numenera — e também antigos perigos. Exploradores relatam ondas de radiação, gases venenosos e campos de energia de rearranjo molecular.

Dalthius: nível 7, defesa de Velocidade nível 8 devido ao escudo de força projetado embutido; 29 de vitalidade; +1 ponto de dano com espada

VEBAR

Vebar é uma cidade subterrânea localizada em uma vasta caverna artificial. As edificações são de um padrão antigo e estão penduradas no teto da caverna. O lugar é tão velho que formações de calcário começaram a transformar a cidade, tornando as edificações mais parecidas com estalactites maciças. Vebar é o lar de aproximadamente 8.000 habitantes, os quais entram e saem da cidade através de uma série de passagens sinuosas que levam até a superfície.

A população locomove-se pela cidade através de túneis no topo, acima de edificações suspensas, ou em pontes e passarelas que conectam as estruturas abaixo do nível do teto. Algumas pessoas viajam sozinhas em cabos e correntes; praticamente todos aqui são escaladores habilidosos. Os vebaranos gostam de decorar sua cidade pendurando objetos interessantes em cordas e correntes, e a cidade é cheia de ornamentações balançantes.

Vebar, às vezes chamada de Cidade da Noite, é iluminada por uma série de luzes artificiais

posicionadas por suas vias públicas invertidas. A maioria dos habitantes cresceu tendo aversão à superfície, em particular à luz do sol. Se eles visitam o mundo da superfície, preferem ir à noite.

O povo de Vebar cultiva fungos na parte mais baixa da caverna. Eles colhem-nos como alimentos, matéria têxtil e uma ampla variedade de usos medicinais. Plataformas de elevadores de corda e polia conectam as edificações com as fazendas de fungos bem abaixo. As fazendas são iluminadas por globos luminosos e outras luzes artificiais, de modo que da cidade, olhando para baixo, a base da caverna se parece com o céu à noite. Por outro lado, as fazendas olham para cima e veem a cidade da mesma forma.

Próximo do centro de Vebar há um enorme templo para o deus local, Ourthalas, e as casas de suas esposas-sacerdotisas cegas. Ourthalas é descrito tanto como uma enorme coisa aranhosa de pernas esparramadas quanto como uma monstruosidade tentaculosa, com muitos braços se esticando pela escuridão. Diz-se que ele habita a "Caverna da Sombra Que Dá Vida".

Dalthius, uma figura bem conhecida em Vebar, é um homem interessante com origens misteriosas. Ele foi encontrado em um cilindro metálico em uma caverna não muito longe da cidade. Parece ter dificuldade sob o céu aberto e sob luz solar direta, então ele fica em Vebar tanto quanto possível. Dalthius é prestativo, amigável e adorado por todos, e é o primeiro a se jogar para as defesas da cidade em tempos de necessidade.

SESHAR

A terra de Seshar é uma extensão de Matheunis, O Deserto Gélido, mas dois fatores as diferenciam.

Primeiro, era originalmente um reino dividido governado pelo que foi sua capital, Nebalich. Entretanto, a família governante não conseguia sustentar suas propriedades e o reino entrou em colapso há mais de 250 anos. Segundo, o comprimento e a largura são marcados por uma série de canais, que data de mundos anteriores, arranjados em uma misteriosa disposição quase como um labirinto. Os canais são todos profundos e regulares, com escarpas lisas de 15 m em cada lado, geralmente mostrando ornamentos barrocos e até ídolos. O povo de Seshar simplesmente os chama de canais ou rios e os consideram como se fossem de origem natural.

Os canais são vitais para o bem-estar de Seshar. Pequenas barcaças e navios permitem o comércio entre as vilas da região. Essas vilas foram construídas em barragens altas de padrão antigo ou se aninham em fendas cortadas nas laterais das barragens. Conforme você se distancia dos canais, a terra se torna árida e sem vida além de escorpiões, insetos e o ocasional florido do deserto. Os Margr, entretanto, são uma real praga na área, e vândalos saqueadores se apresentam como uma séria ameaça. Felizmente, eles raramente se aproximam dos canais.

RUMORES DE SESHAR

O Poder da Mão: Ao longo dos canais de Seshar encontra-se uma vila pela qual nenhum viajante quer passar se puder evitar. Os habitantes de Tirrum são canibais que emboscam viajantes e os comem — o corpo todo, exceto suas mãos. O povo de Tirrum reverencia as mãos e as penduram em cordas em suas casas, usando mãos ressecadas como joias totêmicas e para adornar armas e ferramentas de formas criativas, embora perturbadoras.

O ESTRANHO DE SESHAR

Homem das Estrelas: Em uma pequena vila chamada Everen vive um homem chamado Yrk. Ele alega ser um fugitivo extraterrestre se escondendo de outros de sua espécie. Yrk parece ser completamente humano, embora sua compreensão da numenera seja impressionante.

Chefe Margr: Bastoon, o líder de uma das maiores tribos de Margr, usa uma coleira que parece ter sido feita para um animal. Na verdade, ele permite que se criem duplicatas de si mesmo que duram aproximadamente dez minutos, liberando-o fazer duas coisas ao mesmo tempo. Entretanto, Bastoon não parece saber operar a coleira apropriadamente, então as duplicatas aparecerem aleatoriamente.

GURAN: A CIDADE DOS NECESSITADOS

Os skripes são escamas grandes, planas e flexíveis que descamam naturalmente de dossis domesticados. Eles geralmente são usados como superfícies para escrever mensagens, folhetos e livros.

Por todas as aparências externas, Guran é um povoado tão normal quanto qualquer outro que você provavelmente possa encontrar em qualquer lugar no Baluarte ou no Além. De fato, Guran foi considerado tão desprovido de personalidade e características únicas que o primeiro baluartiano que honrou suas fronteiras o apelidou de Cidade dos Necessitados. Claro, todo pequeno povoado tem seus segredos e becos escondidos, se você der um tempo para procurar. Ainda assim, a alcunha colou.

Localizado no ponto mais ao sul da Riage Negra, Guran tem os melhores recursos naturais a seu alcance: sua localização no Vale Tolay a protege dos elementos climáticos, o Rio Ech traz um fluxo de água doce das montanhas e o pântano em torno do Lago de Ontem é perfeito para pomares e pastagem para dossis.

Guran deve seu começo à grande Corrida de Bolas de Enfeite, que trouxe bolas de enfeite de todos os lugares esperando fazer um dinheiro rápido da escavação de luminosas bolas de enfeite azuis nas minas próximas. Infelizmente, as bolas de enfeite eram tão numerosas que ficaram com um valor baixo. Hoje, tudo em Guran é iluminado com montes de bolas de enfeite abandonadas.

GOVERNANTES

Mylian Acan: nível 4, nível 5 com todas as interações e com conhecimento numenera, nível 6 com defesas de Velocidade e Intelecto devido a um dispositivo numenera

Guran tem um único líder, Mylian Acan, um conselheiro e Sacerdote dos Éons que trabalha duro para equilibrar o uso da numenera com as necessidades dos habitantes do povoado. Mylian tem o apoio da maioria dos residentes, embora esteja geralmente em conflito com os Sacerdote dos Éons mais fervorosos.

O Conselho de Guran, um grupo de três comerciantes e três seculares, assiste Mylian com as decisões e governo. Eles são autorizados a governar juntos como uma única entidade se alguma coisa acontecer a Mylian, caso em que eles têm uma semana para escolher um novo chefe do povoado.

Adicionalmente, o conselho emprega uma dúzia de guardas para manter a paz.

UMA LISTA CURTA DO QUE GURAN ESTÁ NECESSITANDO:

- Apesar de ser chamada de Cidade dos Necessitados, Guran está na realidade necessitando de uma cidade. Baseado no seu tamanho e população, Guran é claramente um povoado e não uma grande cidade.
- A estátua de pedrarrubra na esquina nordeste do Mercamédio necessita de uma cabeça. E um nome. E uma história. Os residentes apenas chamam-na de "Ela".
- Guran é conhecida por sua política de “bebidas sem portas”, o que significa que os bares e tavernas no distrito da Rua Final nunca fecham. Eles estão abertos dia e noite.
- A cidade tem um necrotério sem corpos. Um necrotério vazio encontra-se no extremo oeste do cemitério. Ele parece ter sido construído nos primeiros dias do povoado, mas nunca foi usado.
- Não há escuridão na cidade de Guran graças a seu suprimento sem fim de bolas de enfeite que iluminam as ruas, negócios e casas.

SETORES DO POVOADO

A Clave: Houve um tempo em que o povoado inteiro esteve localizado dentro dessa rudimentar parede de arbustos de rosas com espinhos do distrito, que foi cuidadosamente cultivada para deter invasores. Agora, o povoado cresceu além dessa pequena área e a parede de rosas é mantida por dois Sarracenianos idosos.

As edificações de pedra do distrito original não conseguem esconder sua verdadeira idade, mas seus desgastes e rompimentos têm sido cuidadosamente minimizados por mãos atenciosas. Muitas dessas casas e lojas se tornaram sedes para as organizações do povoado, lugares de negócios oficiais da cidade e áreas de adoração.

Há um pequeno cemitério no limite mais ao sul da Clave, com lápides gravadas com os sobrenomes dos que viveram nas áreas residenciais, nomes de rua e negócios dos dias de hoje. Aqui você encontrará Beckers, Moreks, Statins, Errols e, na parte mais antiga, três pequenas lápides com o nome Guran. A parte mais antiga do cemitério é a mais popular, com fileiras e fileiras de lápides do mesmo ano. Em adição aos nomes e datas, a maioria dessas lápides é gravada com uma rosa.

O cemitério também tem um necrotério vazio. Claramente uma parte da infraestrutura original do povoado, o necrotério é feito com tijolos despedaçados e metais enferrujados. Sua grande porta dupla de madeira está fechada, mas nunca trancada. Se você visitá-lo no meio da semana, notará que os degraus da frente estão sujos com skripes, todos marcados com círculos vermelhos de vários tamanhos e mantidos sob pedras cinza-azuladas do tamanho de punhos. São objetos deixados pelos devotos d'Ela como oferendas de paz contra o retorno da Praga Rosa, uma febre maculosa que exterminou muitos de Guran em seus primeiros anos. O rumor é que, durante a praga, o conselho da cidade ordenou que um necrotério fosse construído rapidamente para dar conta da grande quantidade de mortos. Infelizmente, apesar do ritmo frenético da construção, o necrotério foi terminado muito tarde; a Praga Rosa trabalhou mais rápido do que os homens. Quando o último tijolo do necrotério foi assentado, os últimos dos mortos já há muito tempo sucumbiram a sua doença. Agora vazio e desprezado, o necrotério é considerado lembrança necessária, mas grotesca, daquela época terrível.

Mercamédio: Como o centro comercial do povoado, o Mercamédio é quase todo uma área comercial com um punhado de residências. Aqui, você encontrará a Via Principal, ao longo da qual os mercadores permanentes e viajantes oferecem suas mercadorias.

O armazém geral, que chama **Mercado do Wes**k, apesar da maioria das pessoas chama apenas de “o geral”, tem oferta de comida, especiarias, equipamentos e um enfeite de graça para cada compra. A enorme pilha de enfeites descartados

do lado de fora da porta da frente do armazém atesta seu nível de negócios. Aqui, você pode pechinchar ou fazer trocas com o dono robusto e de cabelo grisalho Joeffry Wesk qualquer coisa na loja — incluindo a própria loja; uma vez que ele tem tentado vendê-la por anos para que possa passar seus dias pescando no Lago de Ontem. Nos fundos da loja, atrás do balcão, há uma prateleira suspensa cheia de itens que Wesk trocou por todos os anos no lugar de shins. O inventário muda constantemente e consiste principalmente de bugigangas inúteis, mas, de tempos em tempos, pedaços incomuns de numenera aparecem por aqui.

Para armaduras locais, outros metais e trabalhos com sintéticos, visite a A**madura & Tudo Mais do Flyte**. O dono, Flyte Deboit é um homem de cabelos muito ruivos e natureza calma, raramente falando mais do que o necessário. Ao incorporar os enfeites azuis da área em suas mercadorias, ele criou objetos de qualidade que são tão bonitos quanto únicos em Guran. Entretanto, ele trabalha lentamente e cobra quase um pouquinho mais (normalmente três vezes mais) do que um típico artesão da área. Aqueles que estejam desejando pagar e esperar provavelmente irão retornar com peças que servirão a eles pela vida toda.

Na próxima porta, o **Dossi Felpudo** oferece uma grande variedade de skripes, utensílios de escrever e tinteiros, assim como serviços de impressão. Aqui, Hepter cria e distribui o informativo mensal do povoado, A Gazeta de Guran. Se você falar demais próximo de Hepter, pode ver-se citado na próxima edição. Embora ele geralmente capte suas palavras corretamente, você deve esperar que estejam fora do contexto.

Duas das principais alfaiates competem pelos trabalhos de moradores locais e visitantes; elas residem no extremo oposto da Via Principal. **A Linha Fina**, administrada por Maggie Yets, encontra-se no extremo sul e é especializada em belos pontos de costura e tecidos exóticos. **A Linha Fina**, administrada por sua irmã Marchie Yets, possui um forte na extremidade norte da via e faz um florescente trabalho em adornos com um ângulo científico, tal como roupas feitas de tecidos que sintam e reajam a tipos específicos de presa ou que exibam seus músculos, ossos e órgãos internos.

A Casa da Pesca (não confundir com a Toca da Pesca do Milly no Doce Fim) oferece uma ampla seleção de acessórios de caça e pesca, incluindo munição, redes, armas de água e barcos a remo de aluguel para o Lago de Ontem.

A Relíquia Enferrujada está mais para um ferro-velho do que uma loja de verdade. Ela cobre uma grande faixa de terra próxima da Via Principal e é cercada por uma cerca de madeira que parece constantemente precisar de atenção. Aqui, entre amontoados de numenera, peças de refugo e restos de materiais, você encontrará a criatura intratável conhecida como Mecky — mulher alta e ágil com cicatriz curvada ao longo da lateral da boca que fica visível apenas sob a luz certa. Embora ela não diga a você a história do seu passado, todos no povoado sabem que ela já foi uma nano bem conhecida em Baluarte, a mão direita de um de seus líderes. Como ela caiu (ou pulou) das graças é o que todos conjecturam, e Mecky não está particularmente inclinada a revelar a verdade. Alguns dizem que ela está procurando por um pedaço específico de numenera, a única coisa que precisa para matar a pessoa que a envergonhou. Outros sussurram que ela trabalha em Guran em segredo, seu ferro-velho é um estratagema para alguma coisa bem mais sinistra. Entretanto, a maioria das pessoas acha que ela é um pouco mais do que uma velha de má fama, tão inútil e confusa quanto a sucata que vende.

Maggie e Marchie Yets: nível 2, nível 4 em todas as tarefas de costurar e relacionadas a tecidos

Joeffry Wesk: nível 3

Flyte Deboit: nível 4, nível 5 em todas as tarefas de trabalho com metal

Mecky: nível 6; 30 de vitalidade; 3 pontos em Armadura de um esoterismo; ataque mental de alcance longo que inflige 7 pontos de dano e ignora a Armadura de um esoterismo

Hepter: nível 2, nível 3 em todas as tarefas de escrita e impressão

Lestel: nível 3

Filhas do Lestel: nível 2, nível 3 em tarefas relacionadas a dança

Kir: nível 4, nível 5 em todas as tarefas de assar

Jirlin: nível 4, nível 6 em tarefas de Potência; 32 de vitalidade; 1 ponto em Armadura; todos os ataques corpo a corpo causam +3 pontos de dano

Membro da gangue do Jirlin: nível 3; 1 ponto em Armadura

Will D'aevo: nível 2, nível 3 em todas as tarefas de subterfúgio, nível 4 em todas as tarefas de performance musical e conhecimento local

O Mercamédio é também o lugar de uma das duas estalagens de Guran, um estabelecimento com cama e café conhecido como Gee. O dono é um homem de cabelo grisalho chamado Lestel, mas suas três filhas loiras pálidas administram o lugar. Ele é conhecido por ser limpo, caro e quase sempre vazio. Os viajantes podem ficar à noite em um dos doze quartos do andar de cima da estalagem por 5 shins e pagar pelo jantar e café da manhã por um adicional de 2 shins. O único momento em que a estalagem fica cheia é durante sua dança semanal, quando as filhas do Lestel dão aulas de dança gratuitamente a qualquer um que venha porta adentro. O Grupo Fantasma, um quarteto local, providencia o assombroso acompanhamento musical às aulas.

A ex-esposa de Lestel, Kir, administra uma padaria de sucesso na porta seguinte, oferecendo tortas doces e saborosas, assim como uma variedade de bebidas. Rumores dizem que ela tem uma fórmula com ervas e especiarias projetada para alterar a virilidade de um homem, aumentando a chama da paixão e causando —ou evitando —a gravidez. Mas você não irá encontrar essas ofertas entre suas mercadorias regulares.

A Machadinha: Essa parte do povoado em formato triangular cobre uma área grande e plana com o rio de um lado e o início das colinas no outro. Essa excelente localização a tornaria a segunda mais cobiçada área residencial, logo atrás dos Beirais, se não fosse pelo povo da área. Toda cidade e povoado tem sua favela e Guran não é exceção.

Originalmente usada como localização do povoado de cabanas de enfeite, a Machadinha é predominantemente ocupada por uma mistura de edificações, abrigos provisórios, estranhos emaranhados de túneis e inesperados buracos abertos. No centro da Machadinha encontra-se um buraco construído por tijolos e sangue, com aproximadamente 15 m de largura e 30 m de profundidade. Aprisionado em sua base há um urso devastador ancião, levado à loucura por seu cativeiro e zombaria daqueles de cima.

Supostamente, um mutante chamado Jirlin e sua gangue selvagem governam a Machadinha com um punho impetuoso e aqueles que desrespeitam ou desafiam seu governo se tornam a próxima refeição quente para o urso devastador. Jirlin seu bando fizeram seu acampamento em torno do buraco, construindo abrigos toscos de quaisquer materiais que possam extrair e roubar. Jirlin nunca é visto fora da Machadinha, mas os membros de sua gangue viajam para outras partes de Guran, geralmente em missões para seu líder. Quando eles roubam comida e equipamentos, o que fazem com tanta frequência quanto conseguirem fugir com o furto, deixam um cartão de visita na forma de uma letra J escrita em enfeites luminosos.

Os Beirais: Essa área suavemente inclinada é repleta de casas novas e grandes construídas de pedras de ébano lavradas dos túneis da Riage Negra. As passarelas também são feitas da mesma pedra, dando a impressão de que estão sempre molhadas. Os nobres viveriam aqui — se o povoado tivesse nobres. Em vez disso, os Beirais são lares para ricos, devotos e, é claro, aqueles que forem ambos. O único dignitário notável de Guran que não vive nos Beirais é Mylian Acan, que mora na casa de sua família na Clave.

O Oeste Superior e o Oeste Inferior: Esses dois distritos não têm limites demarcados e a fronteira entre eles se move quase que diariamente, dependendo de quem esteja em desacordo com quem. O Oeste Superior e o Oeste Inferior entram, constantemente, em uma gozação bem-humorada (e às vezes não tão bem humorada) sobre qual deles é melhor.

Na feira anual, os dois distritos enviam seus residentes mais fortes, mas não necessariamente mais espertos, para competir em torneios de queda de braço, jogos de beber e pesca de dedos — um esporte em que os participantes enfiam seus dedos mindinhos logo abaixo da superfície da água como isca para atrair mordedores, uma espécie de peixe com dentes extraordinariamente grandes. Durante a manhã, após as dores de cabeça terem passado e os dedos terem sido suturados, ninguém consegue lembrar quem venceu os concursos, portanto a batalha prossegue por mais um ano.

Aquele Lugar: Todos se referem a esse pedaço de terra arborizado simplesmente como "aquele lugar", como em "eu estou indo para aquele lugar caçar". Ele é carregado de árvores e animais selvagens, com apenas algumas passagens sujas se entrelaçando através da densa vegetação rasteira. Usado inicialmente para caçar, é também o lugar preferido de casais jovens (ou qualquer um procurando por um encontro clandestino). Infelizmente, isso faz com que uma quantidade de indivíduos fique acidentalmente ferida, especialmente aqueles que estejam se movendo erraticamente, como um animal selvagem o faz. Na verdade, isso acontece com tanta frequência que existe um termo local para isso — ser acertado em cheio.

Doce Fim: Um emaranhado disperso de passagens circulares, ruas sem saída e caminhos acidentados, Doce Fim é onde você encontrará entretenimento do tipo que não é para a família. A Rua Para Sempre é a principal via nessa área. Iluminada constantemente por uma grande quantidade de enfeites que são empilhados e cimentados em formas, letras e nomes de lugares, a Rua Para Sempre nunca fecha. Quatro bares, dois estabelecimentos de alimentação e um pequeno teatro enfileiram-se pela rua.

Buraco da Pesca da Milly (não confundir com a Casa da Pesca) oferece mulheres adoráveis e alguns homens igualmente adoráveis que estão felizes em entreter os residentes e visitantes desde que tenham um ou dois shins para gastar. Milly também tem um bar e um restaurante onde bandas locais se apresentam. Talvez o músico mais popular seja Will D'aevo, que toca uma variedade de instrumentos de corda e canta canções indecentes da história de Guran em uma voz eloquente. Um homem alto e magricela com pele cor de oliva, cabelo preto desgrenhado e olhos vigilantes quase negros, a música de D'aevo parece aumentar os sentidos levando os ouvintes a um estado de quase transe. Por causa de sua música lhe permitir se misturar

com o fundo, quase imperceptível, ele vê muito do lado oculto do povoado. Aqueles que falam com ele acham que é uma fonte informação útil e está estranhamente bem conectado à aqueles em negociações sombrias no povoado.

O Marchet é o maior e mais popular bar ao longo da faixa. Mais conhecida por sua especialidade em uma bebida, o Beijo (feita de grãos esmagados, quatro tipos de álcool, dois tipos de suco, um ingrediente secreto e o beijo de quem o serve), o bar também é infame devido as suas brigas regulares sobre quem beija quem. As donas, que também trabalham como garçonetes e, deste modo, como as beijadoras em questão, são dois pares de irmãs: Simples e Serena, as filhas de Maggie Yets, e Temperança e Tranquilidade, as filhas de Marchie Yets. Todas as quatro mulheres têm idades próximas, muito inteligentes, belas e quase idênticas. Diz-se que elas ocasionalmente criam distúrbios ao intencionalmente confundir os clientes com, por exemplo, suas reais identidades, que são um eufemismo selvagem. As garotas, que foram criadas juntas, são tão maliciosas quanto seus nomes não são.

Clientes inconscientes e desregrados podem se encontrar beijados, amarrados, provocados e jogados no Lago Doce, ou submetidos a qualquer quantidade de outras brincadeiras. Geralmente, os clientes acordam com seus bolsos vazios com um bilhete no lugar que diz que seus pertences foram doados à Charcee, a mulher que supervisiona uma organização de Guran para os desafortunados. Ninguém parece ter se importado ainda, e algumas pessoas consideram ser Beijado um distintivo de honra. Ao anoitecer, o Marchet lota novamente e se você se aproximar para ouvir, consegue escutar mais do que um grupo de clientes se gabando de suas proezas nas mãos das garotas Yets.

Pomares de Doce Fim: Ao longo do limite sudeste do Doce Fim encontram-se os Pomares do Doce Fim. Os pomares cercam o Lago de Ontem, um grande corpo d'água doce que é uma fonte de peixes o ano inteiro e um lugar para pássaros migratórios nos meses mais quentes.

Uma vez ao ano, sob a lua mais cheia, Guran abriga um grande piquenique e feira no lago, que se completam com uma competição de pesca, fogos de artifício caseiros e uma ardente bebida alcoólica chamada Jack Vesgo, que é feita de crosséus e um líquido inflamável.

Fazendas Becker: No passado uma única fazenda de propriedade da família Becker, essa área agora abriga uma série de fazendas menores, a maioria delas cria dossis para produção de skrip e carne.

A Cheia: Um pântano no extremo sul do povoado, a Cheia é a região de crescimento perfeita para crosséus. Corre um rumor de que o Homem Vermelho do Brejo vive lá e as crianças escutam histórias na hora de dormir de sua pele manchada de crossel e sua fome por crianças desobedientes. ("As crianças boas", as mães dizem, "ele acha o gosto delas amargo, mas crianças más, oh, elas têm gosto parecido com o de tortas e bolos e ele as come inteirinhas."). O Homem Vermelho e seu bando de cães d'água vagam pelos pântanos quando o nevoeiro está denso, procurando por crianças para capturar. Há outra história, menos contada e sussurrada apenas entre os adultos, de que se você for para a Cheia, durante a tempestade da estação, encontrar o Homem Vermelho no meio do nevoeiro e oferecer a ele alguma coisa que ele nunca tenha visto antes, ele irá legar a você um de seus cães d'água, que trabalhará para proteger você pelo resto de sua vida.

Minas de Enfeites: As montanhas da Riage Negra terminam na ponta mais ao norte de Guran e os desvios e curvas das velhas minas de enfeites estão localizados ao longo dessa parte da cordilheira. Sem mais uso, elas estão muito firmes em cada uma de suas duas entradas principais. Elas têm vários níveis e becos sem saída, portanto é difícil saber o quão extensas realmente são.

O Dossi Felpudo mantém uma única cópia do mapa da mina para referência, mas ele nunca deixa a loja. Mesmo durante emergências, o mapa permanece montado atrás do sintético transparente inquebrável. Os guardas são obrigados a memorizá-lo como parte de seu treinamento.

Os crosséus são frutinhas estimulantes que, uma vez colhidas e secas, fornecem energia na forma de bebidas, alimentos e elixires, pílulas e poções de cura.

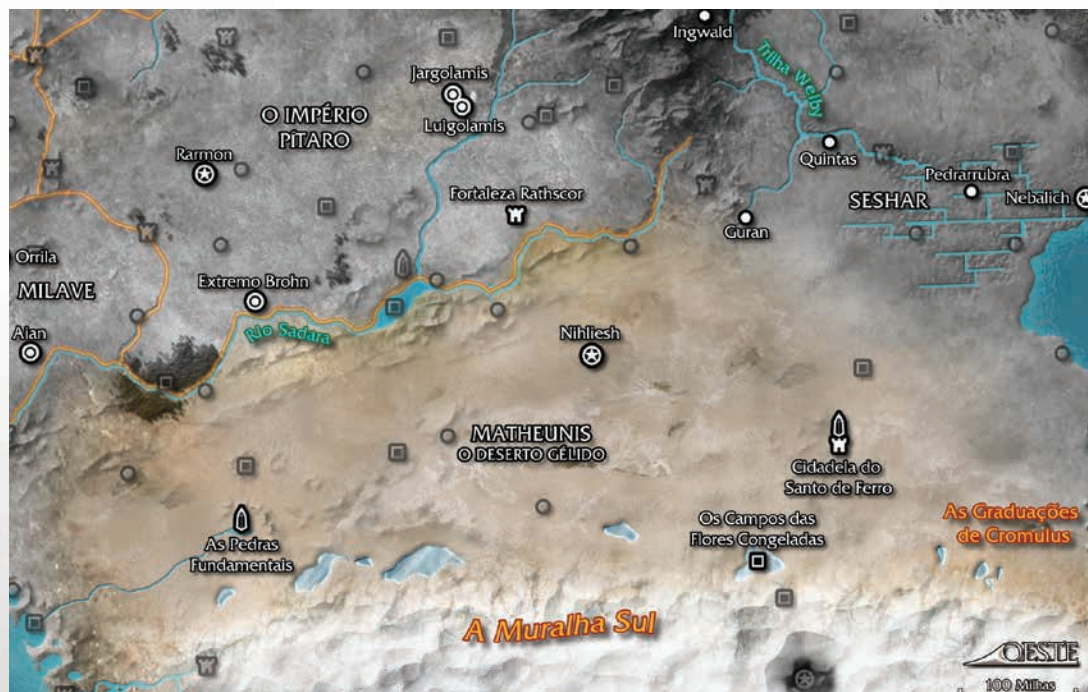
RUMORES DE GURAN

A Vingança é Um Prato: Um jovem carregando o nome de Doctorish Omash Minkle chegou recentemente ao povoado. Ele alega ter um dispositivo que causará uma doença não letal de sua escolha (desde que você escolha uma das seis doenças em sua lista) a um de seus inimigos por apenas 10 shins. Ele chama isso de cura milagrosa, jurando que, após seu trabalho, sua contenda com a pessoa em questão terminará. Após "tratar" aproximadamente uma dúzia de pessoas, Minkle foi sequestrado por Jirlin e sua gangue. Se seu dispositivo funcionar da forma que ele alega, está agora nas mãos do residente mais perigoso de Guran.

Minerando por Enfeites: O filho mais novo do Mylian Acan, Mylo, está desaparecido. Contra as ordens do seu pai, a criança passou um bom tempo nas minas de enfeite, retornando para casa com histórias de criaturas de olhos violeta e vermes tão largos quanto um adulto é alto. "Eu os espiei da plataforma alta onde o homem dos olhos vive", disse Mylo a seu pai. "Eu estou seguro lá em cima." Para reprimir as aventuras do menino, Mylian ordenou que barreiras mais fortes e mais seguras fossem construídas em cada uma das duas entradas da mina. Infelizmente, há uma chance de o menino ter escorregado para dentro e agora não conseguir mais sair. Mylian está oferecendo uma recompensa de 100 shins para qualquer indivíduo ou grupo que traga seu filho em segurança.

Sacode na Eloquência: Dois membros da gangue do Jirlin têm frequentado o Buraco de Pesca do Milly e atormentado o músico Will D'aevo após suas apresentações. Ele alega que não sabe o que eles querem, mas parece nervoso a respeito da presença constante deles. Recentemente, um dos homens foi encontrado morto na Cheia, com a garganta cortada como se por um barbante fino.

Rei Falton e Rainha Sheranoa: ambos de nível 3, nível 5 em interações agradáveis e ver através de trapaça

Diario Mardain: nível 7, nível 8 em todas as formas de trapaça e subterfúgio; 3 pontos em Armadura; uma variedade de venenos de nível 9–10

NEBALICH

Se existe um paraíso para a civilização no Além, pode ser a cidade de Nebalich. Seu rei e rainha governam com justiça de seu palácio de prata e esmeralda com vista para o mar, cujas estandartes reais tremulam ao vento. O Rei Falton e a Rainha Sheranoa, apesar de pequenos, robustos e sem atrativos pelos padrões convencionais, são dois dos mais amados governantes do Além (e talvez também do Baluarte).

Nebalich tem aproximadamente 35.000 habitantes e inclui uma quantidade razoavelmente grande de varjellen e alguns lattimors. Uma cidade marítima, Nebalich também é o começo do canal de rotas comerciais. Ela vangloria-se de cidadelas de mármore branco e amplas praças cheias de mercados e festivais animados e barulhentos.

Mas, como a maioria das cidades, Nebalich tem seu lado sombrio. Um grupo de ladrões profissionais opera fora da comunidade, predando os cidadãos, as pessoas da área em volta e até os comerciantes de barco. Eles chamam a si mesmos de Serpente Amarela e o chefe entre eles é um homem chamado Diario Mardain, que trabalha não como ladrão, mas como mestre assassino. Ele é um homem atraente de cabelo platinado que usa uma variedade de armas e ferramentas numenera para realizar suas missões de forma tão eficiente quanto possível.

PEDRARRUBRA

Pedrarrubra é uma vila moderadamente grande esculpida em um dos lados de um dos canais em uma ladeira. Uma pedreira no topo da ladeira dá à vila seu nome, pois ela é a fonte de uma interessante pedra vermelha que sempre parece conter um padrão de múltiplas linhas retas com ângulos regulares.

MATHEUNIS, O DESERTO GÉLIDO

Selvagem e indômita, a vasta região ao sul e leste do Baluarte, se estendendo da costa do oceano ao limite de Seshar, é conhecida como Matheunis. Alguns a chamam de Deserto Gélido. Na maior parte, é uma terra seca pedregosa e de esparsa vegetação. Grandes pássaros negros carniceiros voam no alto, procurando por criaturas que se afastaram demais da segurança nesse reino de poucos alimentos.

Pelos últimos cinquenta anos ou mais, muitas pessoas do Baluarte se mudaram para o sul para vilas livres de impérios e reis. Claro, esse crescimento influenciou alguns governantes, tal como a Imperatriz Pítara, a começar a olhar em direção ao sul com interesse.

Livre de cidades grandes exceto Nihliesh, Matheunis é dotada de aldeias isoladas que mantêm a si mesmas quase ao ponto da xenofobia. As pessoas desta terra são pastores e fazendeiros por subsistência. Um dos tipos mais comuns de produção cultivada são as velas de gelo, uma fruta parecida com melão que cresce melhor em baixas temperaturas em vez de altas.

Matheunis também é o domínio de muitas bestas perigosas e tribos de abhumanos saqueadores, particularmente os margr e os murden. Por razões desconhecidas, a região tem bem mais do que uma quantidade normal de mutantes.

Uma coisa que muita gente de Matheunis compartilha é a fascinação com os drakka, insetos que crescem até 30 cm de comprimento. Os drakka são similares a moscas varejeiras azuis, mas um pouco mais inteligentes, e podem ser capturados e domesticados como animais de estimação. Algumas pessoas usam os drakka para ajudar a arrebanhar as cabras umlan de lã marrom ou como animais de guarda treinados para alertar seus senhores diante de sinais de problema vistos do alto.

Drakka: nível 1, nível 2 para percepção, nível 4 para ações defensivas

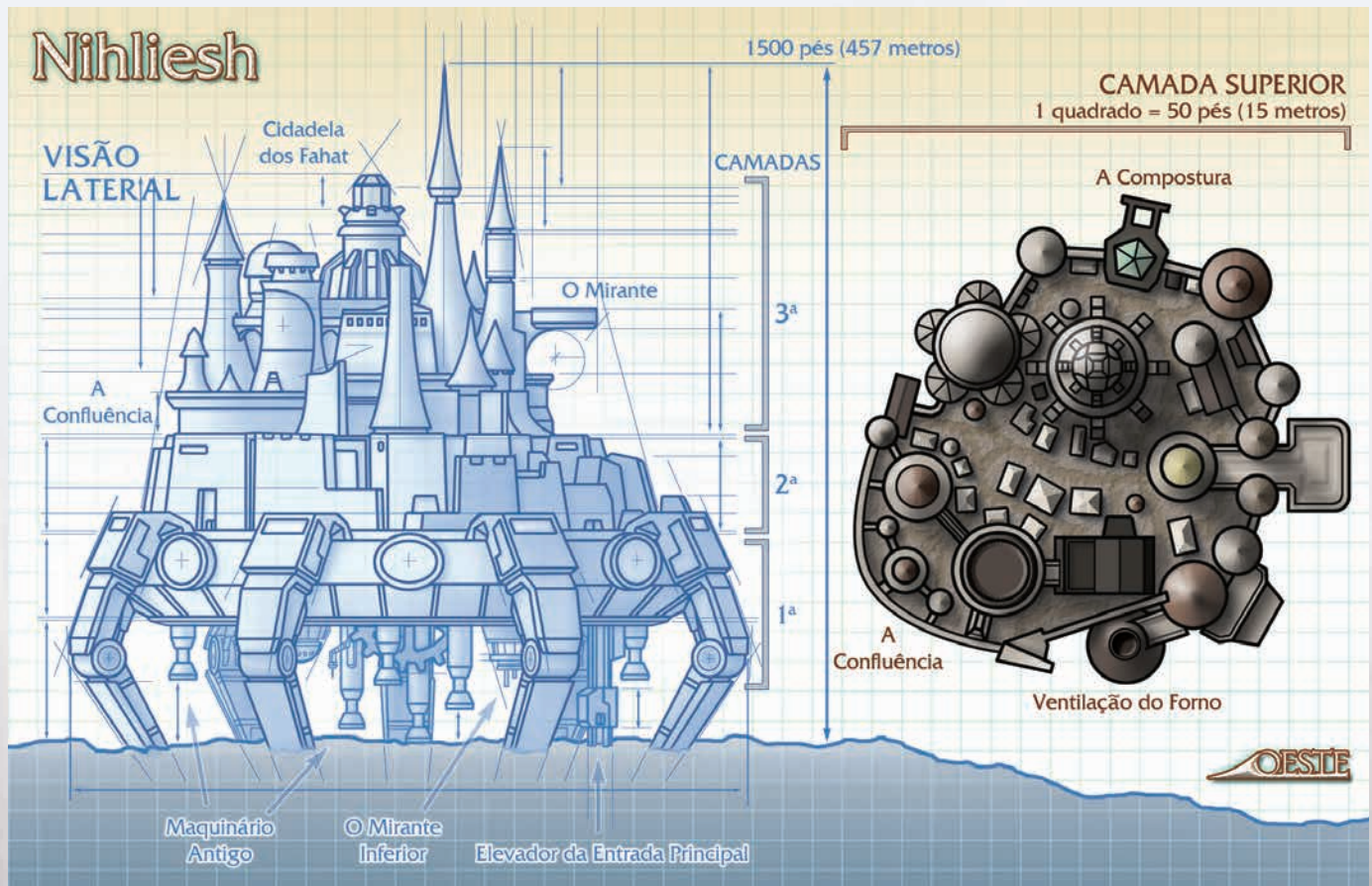
NIHLIESH

Uma antiga máquina, que provavelmente já foi um veículo municipal móvel de algum tipo, encontra-se parcialmente enterrada na terra endurecida. Há mais de dois mil anos, nômades exploraram seu interior e encontraram — entre outras coisas — um par de enormes dispositivos que eles trouxeram à vida. Esses mecanismos ressuscitados produzem um fluido espesso marrom-alaranjado, agora chamado de *mistura*. A mistura pode ser modelada facilmente e, uma vez seca, ela fica mais dura do que pedra, mas razoavelmente leve. Os nômades começaram a construir em cima do veículo parcialmente enterrado, erigindo torres envergadas, vãos impossíveis e cúpulas esculturais da mistura pintados em cores vibrantes. Eles nomearam sua nova cidade de Nihliesh, uma palavra que em seu idioma significa "camadas".

Hoje Nihliesh tem três camadas. A primeira e mais baixa é a própria máquina, onde trabalhadores mantêm os dispositivos produtores de mistura e moldam o material conforme ele sai. As edificações originais erigidas em cima da máquina compõem a Segunda Camada. Essas estruturas desordenadas, baixas e largas são tão aglomeradas que, quando se está dentro e entre elas, pode-se jurar que está no subterrâneo. Em cima dessa camada estão as elegantes e artísticas edificações pelas quais Nihliesh é mais bem conhecida, com altos pináculos elevando-se pelo céu. Os residentes a chamam de Terceira Camada ou Camada Superior.

Cada camada é governada por uma entidade poderosa. Esses líderes vêm de um grupo chamado Fahat, os descendentes de alguns dos exploradores originais da máquina. Os Fahat são mutantes, muitos deles horrivelmente desfigurados, mas cada um é reverenciado como um membro da classe superior da cidade. Na verdade, alguns não mutantes intencionalmente desfiguram seus corpos em demonstrações ritualísticas de adoração.

Nihliesh é a maior cidade no Deserto Gélido, o lar de mais de 20.000 habitantes. Em torno de 5.000 deles vivem e trabalham na Primeira Camada, onde raramente veem o sol ou respiram ar não contaminado com fumaças da produção da mistura. Eles vivem vidas curtas de trabalho duro, debilitação e doenças, ainda assim sua posição é cobiçada, por alguns deles, ou suas crias, que servem aos Fahat.

Nihliesh
VISÃO LATERAL
Cidadela dos Fahat
O Mirante
A Confluência
1500 pés (457 metros)
CAMADAS
3ª
2ª
1ª
Maquinário Antigo
O Mirante Inferior
Elevador da Entrada Principal
CAMADA SUPERIOR
1 quadrado = 50 pés (15 metros)
A Compostura
A Confluência
Ventilação do Forno
OESTE

RUMORES DE MATHEUNIS

A Enchente de Cem Anos: Lavando das terras altas a oeste abaixo, uma enchente relâmpago varreu as terras baixas, devorando vilas inteiras. As pessoas estão presas e precisando de resgate ou, pelo menos, de remédios.

Violência Mecanizada: Uma máquina de guerra de um passado distante foi reativada e vaga pelas áreas rurais, matando que encontra. Líderes de vilas locais anunciaram um chamado para qualquer um que consiga parar seu reino de destruição, oferecendo todas as formas de recompensas.

O Espólio Perdido: Um grupo de bandidos atacou uma vila cheia de coisas valiosas, então, voltaram-se uns contra os outros. Alguns bandidos sobreviveram, mas, carregados com tanto espólio, separados e sozinhos, todos supostamente tiveram fins solitários. As coisas valiosas encontram-se agora em algum lugar no deserto, esperando ser encontradas por intrépidos exploradores que as devolverão para seus próprios donos ou reivindicarão as riquezas para si mesmos.

O ESTRANHO DE MATHEUNIS

A Coluna Aquecida: Uma coluna alta e belamente decorada com sofisticadas cerâmicas ergue-se sozinha no deserto, irradiando um calor confortável. Viajantes que sabem disso usam-na como um ponto conhecido de passagem em que podem acampar a noite.

A Piscina Negra: Uma pequena lagoa negra na parte leste da paisagem desolada é abastecida por uma fonte desconhecida. Suas águas são venenosas para se beber, mas, se uma criatura for imersa na piscina negra, emergirá esmaltada por uma cobertura protetora que fornece 3 pontos em Armadura. Entretanto, a cobertura se alimenta da carne da criatura, causando 1 ponto de dano por rodada.

Erva do Demônio: Uma planta que cresce esporadicamente por Matheunis pode ser usada como um poderoso narcótico com qualidades extraordinariamente viciantes. Entretanto, aqueles sob sua influência experimentam alucinações similares de uma terra estranha com três luas no céu, habitada por esquisitas criaturas aviárias.

Ni-chodoss: nível 6; telepatia dentro de 1,61 km, até 100 alvos; varredura de mente de alvos dentro do alcance longo; telecinese dentro de 152 m, até 454 kg; explosão telecinética em alcance longo, 8 pontos de dano

Mada-liviss: nível 4, nível 6 quando tenta usar influência ou charme

Gayv-oreth: nível 5; 50 de vitalidade; consegue produzir fluidos que curam ou causam dano de 5 pontos como uma ação por rodada

Membro da Corte da Alma: nível 8

Outros 5.000 habitantes vivem nas ruas-túnel sombrias da Segunda Camada, embora alguns gastem tanto tempo quanto possível na Camada Superior. Os residentes da Segunda Camada são a casta mais baixa da cidade, nem vivendo na luz da Camada Superior, nem por entre as prestigiosas máquinas da Primeira Camada.

Metade do povo da cidade mora na Camada Superior, onde a riqueza de Nihliesh é clara. Vidro e globos luminosos de vários tamanhos e formas foram trabalhados para as edificações elevadas e domos elegantes. Elevadores energizados permitem que residentes alcancem rápida e facilmente os andares mais altos das torres. Lojas e mercados estocam muito do que o Baluarte pode oferecer, enquanto caravanas comerciantes de todas as terras entram e saem de Nihliesh pesadas de mercadorias e riquezas.

A Camada Superior também abriga a Cidadela dos Fahat, onde pesquisadores cultos estudam a evolução e a mutação, que são tanto benéficas quanto prejudiciais.

Pessoas Importantes

O governante da Primeira Camada é Gayv-oreth, um homem obscenamente obeso coberto por pústulas de que gotejam vários fluidos. Através de concentração, ele pode controlar a composição desses fluidos, permitindo que produza elixires que darão vida a seus fiéis seguidores, bem como jatos de poderosos ácidos ou venenos para se defender. Gayv-oreth é um governante gentil e compassivo, mas seu apetite às vezes leva o melhor dele, transformando-o em um monstro perigoso e insaciável. Contudo, seu povo o ama e habitualmente perdoa seus crimes.

O governante da Segunda Camada é Ni-chodoss, uma mulher sem braços, sem olhos e de vários seios cujo torso alongado é quase parecido com o rabo de uma cobra. Ela tem um conjunto de poderes telepáticos e telecinéticos e sua rede de espiões, ladrões e assassinos telepáticos permite que ela controle a camada, bem como exerça uma influência silenciosa na Camada Superior. Ao contrário do povo que governa, Ni-chodoss é extravagantemente rica, graças a seus ladrões.

Mada-liviss governa a Terceira Camada. Com quase 2,4 m de altura e inumanamente ágil, ela é devastadora com a sua beleza sobrenatural, apesar de suas mãos com seis dedos. Mada-liviss é consideravelmente velha e de fragilidade crescente, um fato que ela esconde bem. Entretanto, as pessoas começaram a notar que ela aparece cada vez menos em público.

CIDADELA DO SANTO DE FERRO

Um precipício alto e rochoso fornece uma posição elevada para um castelo sombrio conhecido como a Cidadela do Santo de Ferro. Entretanto, seus habitantes são tudo menos santos. Uma segunda cidadela numenera flutua próxima ao castelo, amarrada por correntes e cabos de sustentação.

A Corte da Alma é um grupo de cinco indivíduos, nenhum deles vivendo na cidadela o tempo todo. Eles são oriundos de todo o Nono Mundo. Quando se encontram no castelo, eles usam um artefato extraordinário para explorar o poder da antiga estrutura. O artefato permite que enviem suas mentes conscientes através do mundo, habitando os corpos de quem quer que eles cruzem. Eles experimentam

o mundo através dos sentidos de seus hospedeiros e controlam completamente suas ações. Se seu hospedeiro relutante morrer, for gravemente ferido ou outra coisa que o faça deixar de ser útil ou o torne desinteressante, eles simplesmente seguem para o próximo corpo disponível. Embora seja possível que alguns membros da Corte da Alma usem esse poder a serviço de seus próprios objetivos, na maior parte, eles simplesmente saboreiam esse entretenimento sombrio.

Poucas pessoas sabem da Cidadela do Santo de Ferro, e menos ainda imaginam que a Corte da Alma exista. Se os membros fossem descobertos, seriam assassinados facilmente enquanto estivessem em um estado parecido com transe em que entram enquanto possuem outros corpos.

PEDRAS DA FUNDAÇÃO

Diz a lenda que as Pedras da Fundação são as relíquias mais antigas na Terra, datando desde o mais antigo dos mundos anteriores. Não há evidência para dar suporte a essa alegação, mas ela permanece como uma crença firmemente defendida, particularmente pelo povo de Matheunis.

As sete pedras flutuam bem acima de uma área particularmente desolada do deserto, cheia de antigos edifícios que foram corroídos pelas eras e cobertos com tanto sedimento que são facilmente confundidos com encostas escarpados de despenhadeiros e platôs. A maior das pedras, moldada como diamante e quase 1,6 km do topo ao fundo, é chamada de Pedra de Margul. Ela flutua a aproximadamente 0,8 km acima do chão. Talvez o mais interessante, entretanto, seja a Pedra Símbolo, uma rocha de topo plano bem menor que flutua a 610 m no ar. A Pedra Símbolo extrai água de uma fonte de outro mundo em um portal em seu núcleo e a jorra abaixo em quatro córregos separados, criando um rio estreito que corre através do deserto para o mar. No topo da pedra, uma projeção holográfica de um símbolo misterioso flutua, iluminando o céu noturno por pouco mais de quilômetro e meio como se fosse uma segunda lua.

As Pedras Fundamentais são chamadas assim porque os habitantes do Nono Mundo às vezes sugerem que elas sirvam como a fundação do céu, segurando os céus no alto.

A MURALHA SUL

Margeando a extremidade sul de Matheunis está a Muralha Sul, uma formação glacial de picos impassíveis e penhascos escarpados. Cercada por lagos congelados geralmente cobertos por neve e chuvas de granizo, a muralha parece menos com um produto de seu ambiente do que o contrário. De fato, algumas pessoas especulam que a muralha seja o que gera as condições assustadoras que infundem tudo no Deserto Gélido.

Aqueles que enfrentam o ar mortalmente congelante para se aproximar da Muralha Sul relatam que a temperatura cai rapidamente a cada passo. O replicar distinto de rangidos e rachaduras ressoa constantemente das profundezas internas do gelo.

OS FAHAT

A casta parecida com uma família conhecida como os Fahat é a figura central de uma fé quase religiosa que reverencia a bênção da mutação. Eles são o equivalente dos luminares tocados pelo divino, considerados santos ou semideuses mesmo que não tenham mutações benéficas.

Os pesquisadores que trabalham para os Fahat na sua cidadela de Nihliesh empenham-se para compreender completamente a mutação e o porquê dela ser causada por algumas das numenera. Eles esperam secretamente por um dia poderem controlá-la, criando novos Fahat sob medida com as aparências e vantagens modelados por eles mesmos. Os próprios Fahat não apreciam a aleatoriedade da mutação, embora seja o princípio central dos fiéis que os reverenciam. Se eles já alcançaram o controle que desejam, provavelmente nunca revelarão isso à população em geral, preferindo usar para criar membros Fahat melhores e mais fortes como prova das bênçãos e poder de sua organização.

A Ordem da Verdade não gosta da crescente influência e adoração aos Fahat. Há todos os motivos para acreditar que, se o Papado Âmbar não fosse tão preocupado com suas cruzadas contra os Gaianos, ele usaria a força para esmagar a “religião” Fahat antes que ela se enraízasse tão profundamente no coração da grande e importante cidade comercial de Nihliesh.

OS CAMPOS DAS FLORES CONGELADAS

As Flores de Gelo

Meu amor, meu amor
seu coração você jura
então rogo-lhe que o prove
com uma flor para meus cabelos.
Não dourada, nem carmesim,
nem de qualquer outra matiz.
Para calor do seu coração,
apenas a geada deve provar-se verdadeira.

Aqui, no meio de lagos gelados, talvez mais do que em qualquer outro lugar no mundo, corações são quebrados, amores são perdidos e futuros são afogados — todos na busca de uma flor que não durará mais do que o tempo que leva para ser colhida de seu jardim aquático e carregada.

Alguns acreditam que além da Muralha Sul encontra-se uma cidade escondida, isolada dentro de uma fenda nas enormes geleiras que consomem a região. Rumores dizem que essa cidade, se alguém puder chegar até ela, é misteriosamente aquecida de alguma maneira, uma espécie de paraíso secreto.

Nas profundezas do Deserto Gélido, no extremo sudeste de Nihliesh, residem os Campos das Flores Congeladas. Consistindo de três lagos salgados interconectados que ficam, por metade do ano, levemente congelados, os campos são um lugar de mistério, amor e morte. Durante a época em que o vento fica absolutamente calmo e o mundo fica coberto de geadas, flores de gelo se formam e flutuam sobre a água finamente congelada dos lagos. Nascendo quando o sal e bactérias dos lagos se combinam com a umidade de águas calmas, cada flor de gelo é tão diferente e efêmera quanto um floco de neve. Assim, elas são consideradas por muitos como a única evidência tangível da vasta diversidade e delicadeza do amor verdadeiro.

Em muitas partes do Deserto Gélido e além, jovens memorizam o poema "As Flores de Gelo" e uma conversa comum entre novos casais é para saber se uma flor congelada começou a se formar ao longo do gelo fino dos lagos. Símbolos das flores de gelo são usados em joias, escritas e tatuagens para provar a força dos sentimentos de uma pessoa por outra.

Embora as flores sejam abundantes, elas são difíceis de se juntar e ainda mais difíceis de manter. O gelo sob as flores é fino demais para se caminhar e pode ficar a deriva com o vento e a temperatura da água salgada está muito abaixo do congelamento. O líquido salgado flutua com todos os tipos de criaturas de dentes afiados e cabeças de cobra, esperando por uma refeição. Se um pretendente conseguir sobreviver à água e seus habitantes, o sucesso ainda é improvável; uma vez que as flores sejam colhidas e estejam em mãos, elas começam a murchar imediatamente, às vezes vivendo um pouco mais do que uma simples gota de neve na palma da mão.

Portanto, muitos amantes jovens se perdem no jardim aquático do amor de modo que há um mito de corpos acumulando-se sob a superfície criando uma ponte para se caminhar. Existem outros mitos, também, como o do homem morto se levantando por entre a superfície com mãos agora congeladas o suficiente para carregar as flores por todo o caminho até a pessoa amada.

Mais de um jovem já foi enviado para trazer de volta uma flor para um amante que espera que ele não retorne. E muitos jovens que partiram para "trazer de volta uma flor" foram encontrados em outras partes do mundo, vivendo felizes sem nenhum pensamento para aqueles a quem juraram amor verdadeiro.

Ao longo das margens dos lagos, vilas brotaram para dar suporte (e lucro) àqueles que dão o mergulho do amante. A maioria dos serviços oferece bebidas fortes, roupas quentes, armas e numeneras projetadas para facilitar a tarefa, mas alguns lugares fornecem alojamento e celebração para os raros casais que superam as provações do amor verdadeiro.

CAPÍTULO 13

ALÉM DO ALÉM

O RELÓGIO DE KALA

Essa cadeia de montanhas instransponível e impossivelmente alta forma um anel quase perfeito em torno da região conhecida como Augur-Kala. Vista de cima, a cadeia se parece com um mostrador de relógio interrompido por uma passagem ampla e perfeitamente reta chamada de Sheer. Além de Sheer, os picos cobertos de neve do Relógio se elevam a 9.145 m ou mais e não proporcionam passagem alguma. Até mesmo viajar por cima deles é difícil graças às poderosas tempestades que o assolam com constante ferocidade.

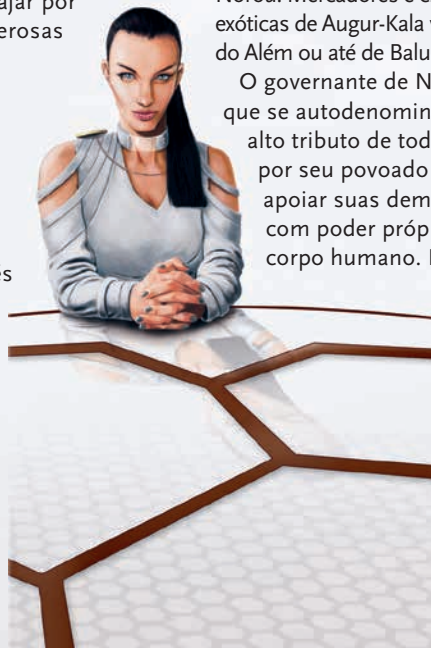
Augur-Kala, página 215

A SHEER

Nenhum conhecimento de geologia é necessário para reconhecer que a Sheer é uma passagem artificial cortada através do Relógio de Kala. Ela se estende por 515 km e tem uma largura uniforme de 117 km, com paredes verticais e perfeitamente lisas cortadas através das montanhas. O chão da Sheer é geralmente tão liso quanto as paredes, embora as eras tenham causado mudanças menores devido a queda de rochas, elevações geológicas e assim por diante. No entanto, após muitos milhões de anos de existência, a Sheer ainda continua a ser mais um corredor do que uma passagem da montanha.

As paredes da Sheer são frequentemente pontuadas por quedas d'água que caem de grande altura — em média em torno de 3.050 m — e que se reúnem em lagos e córregos que desaparecem novamente por entre as montanhas.

Em cada extremidade da Sheer pessoas construíram uma cidade comercial. Uma única estrada conecta essas duas cidades, oferecendo os únicos meios de viajar entre o Além e a terra de Augur-Kala que, de outra forma, seria isolada.

Durante o inverno, os lagos e riachos em torno da Sheer se enchem de lulas pálidas e cegas. Tendo passado sua adolescência sob as montanhas, a lula adulta tenta se impulsionar até as quedas d'água para desovar. Se capturadas, elas produzem uma tinta verde escura que dura por muitos anos.

NOROU

Um povoado construído na extremidade oeste de Sheer, Norou é um ponto de notificação para viajantes e caravanas mercantes antes de fazerem a jornada de 515 km para Wislayn (ou depois de chegarem vindos dessa cidade). A Sheer não tem paradas verdadeiras ao longo do caminho, portanto Norou é o último lugar para reabastecer-se de suprimentos antes de seguir para o leste.

Uma grande quantidade de negociações ocorre em Norou. Mercadores e clientes trocam as mercadorias exóticas de Augur-Kala vindas do leste por mercadorias do Além ou até de Baluarte vindas do oeste.

O governante de Norou é um déspota tirânico que se autodenomina Lorde Abellor. Ele espera um alto tributo de todos os mercadores que viajam por seu povoado e, apesar de ter soldados para apoiar suas demandas, ele também as faz com poder próprio. Abellor não tem mais um corpo humano. Ele existe como um cérebro no interior de um autômato poderoso que ele controla. Pelas suas costas, as pessoas se referem a ele como Lorde da Calça de Ferro.

Lorde Abellor: nível 6, nível 7 em todas as tarefas de combate; 40 de vitalidade; 5 pontos em Armadura; arma de alcance longo pode fazer até três ataques em uma única ação (8 pontos de dano de projétil por ataque)

A população de Norou tem cerca de 6.000 habitantes. Enquanto a maioria dessas pessoas é de mercantes ou fornecedores de serviços de abastecimento aos viajantes (com estalagens, bordéis, bares e assim por diante), muitos são mendigos e ladrões.

"Iyene Que Sabe" é uma agente de conhecimento que chama a si mesma de caçadora de informação. Ela trabalhou como espiã e ladra no passado, mas agora reúne e troca informação em Norou. Conhecida pelos elementos criminosos da cidade, por aqueles em trabalhos mais legítimos e até mesmo pelas pessoas dos povoados distantes, ela não valoriza dinheiro ou itens, mas, ao contrário, ela quer informação em troca, sempre aumentando sua mercadoria primária.

Iyene: nível 4, nível 6 em subterfúgio, nível 8 em todos os tipos de conhecimento, informação e tradição

Rumores dizem que existe um desvio transdimensional que conecta Wislayn com uma localização secreta em Ancuan, no Baluarte.

WISLAYN

"Em uma das extremidades de Sheer encontra-se o povoado mercante de Norou. Na outra extremidade existe um tipo de árvore de cristal que eles também tentam fazer passar por povoado mercante."
— Nalla, uma menestrel viajante

No meio da extremidade leste da Sheer encontra-se uma alta estrutura de cristal violeta que se assemelha a uma árvore, uma criatura marinha com tentáculos ou talvez um pólipo de 24 m de altura. Esse estranho artefato é usado por aproximadamente 1.000 pessoas como uma espécie de povoado. Um pouco mais da metade dessas pessoas são augurs.

Tocar no cristal transporta você para um espaço extradimensional que parece ser dentro da "árvore". O céu e o chão são de um roxo escuro, duro e liso. O espaço tem em torno de 800 m de um lado ao outro, e os habitantes levantaram edificações de madeira trazidas de fora. Muitas se assemelham a estruturas normais com paredes, portas e telhados, mas outras são barreiras de madeira leve e tecido rapidamente construídas, uma vez que não houve mais a necessidade de deixar entrar os elementos — o espaço não tem nada que se assemelhe a um clima de qualquer tipo. As paredes em Wislayn são meramente para privacidade.

Recém-chegados aparecem em uma praça aberta no centro do povoado. A qualquer momento, qualquer um de Wislayn pode mentalmente acessar a "saída" e simplesmente aparecer de volta no mundo normal, próximo à árvore de cristal.

A governante de Wislayn chama a si mesma de Ghostis e age como se o povoado fosse sua casa particular, na qual hospeda visitantes — e para ela, todos no povoado são visitantes. Ela é linda e elegante, muito provavelmente uma Augur, mas sua aparência é quase certamente melhorada e mantida artificialmente. Na maior parte do tempo, ela usa um vestido branco e diáfano de tecido transparente que forma uma trilha logo atrás dela. Fofocas dizem que a Ghostis tem a habilidade de expulsar visitantes do espaço extradimensional instantaneamente, como se eles tivessem desejado sair por si mesmos, e consegue impedi-los de entrar novamente.

Aqueles que acreditam no rumor especulam ainda que sua inteligência fez *upload* há muito tempo para o próprio cristal de Wislayn, e que ela usa o corpo como uma criação artificial. Se for verdade, a Ghostis pode não ser humana ou do Nono Mundo, afinal — quem pode dizer?

RUMORES DO RELÓGIO DE KALA

Procurando Passagem: Um misterioso comerciante procura uma forma de atravessar o Relógio de Kala sem viajar pela Sheer. Ele oferece a qualquer explorador seu peso em shins (ou o equivalente disso em outros valores) para descobrir tal meio.

Montanha Invertida: Na curva oriental interna do Relógio de Kala há uma montanha diferente das outras. De um modo impossível, o pico é estreito na base e largo no topo. Se reforçada com uma estrutura interna artificial ou suportada pela manipulação da gravidade, a montanha é claramente uma relíquia de um período anterior. Quais outros segredos relacionados à numenera ela pode guardar, ninguém sabe.

O ESTRANHO DO RELÓGIO DE KALA

Um Olho no Futuro: Uma mulher de um olho só recentemente desceu dos picos, alegando ter encontrado na montanha um lago calmo com águas inteligentes que se ofereceram para levá-la ao futuro.

Boa Caçada: Criaturas pequenas e semelhantes a roedores chamadas seterdins vivem em tocas espalhadas pelo Relógio de Kala. Estranhamente, uma em dez tem um implante numenera em seu cérebro. Os implantes parecem estar inativos, mas algumas pessoas alegam ser capazes de usá-los para criar interessantes cifras.

Varetas de Sintético: Disseminadas através do Relógio de Kala estão varetas de sintético azuis, cada uma em torno de 25 cm de comprimento. Quando duas varetas são colocadas próximas uma da outra, elas se unem, ou no sentido do comprimento ou formando um ângulo reto. Ao que parece, se todas as varetas fossem colocadas juntas, se combinariam para formar algum tipo de treliça ou estrutura.

AUGUR-KALA

Sem ser tecnicamente parte do Além, a terra conhecida como Augur-Kala é um lugar tão exótico e estranho quanto qualquer um no Baluarte possa imaginar.

As pessoas desse reino são chamadas de augurs. Embora não pareçam diferentes dos humanos do Baluarte e do Além, elas vêm de origens completamente diferentes. Elas são, na média, mais espertas, mais fortes, mais rápidas, mais atraentes e bem menos propensas a doenças. A expectativa de vida de um augur é de 300 anos. No evento extremamente raro de um augur cruzar com um forasteiro, a procriação será possível, mas altamente improvável.

Os augurs têm uma forte afinidade com a numenera mas, ao contrário das pessoas do resto do mundo, seu conhecimento dela parece estar declinando em vez de aumentando. Há muito tempo, gerações de augurs tiveram um tipo de relação tão próxima com os modos do passado antigo que eles mesmos pareciam ser o povo de um mundo anterior. Mas a cada passar de ano, seus conhecimentos foram minguando conforme as pessoas mais antigas iam morrendo e levando mais e mais conhecimento para o túmulo.

Como se para enfatizar esse declínio, próximo do centro de Augur-Kalar existe uma grande estrutura de metal que parece ter irrompido violentamente da terra há muito tempo. Há uma lenda que diz que os augurs descendem do povo que habitou dentro dessa estrutura, dormindo no subterrâneo por éons. Se for verdade, isso aconteceu há tanto tempo que nenhum augur tem qualquer lembrança disso, nem sabem de ninguém que tenha.

Os augurs têm seu próprio idioma, mas alguns — geralmente comerciantes e mercadores — falam a Verdade. Ocasionalmente, eles usam máquinas falantes para traduzir o que falam e escutam.

A terra de Augur-Kala é verde e fértil, com colinas ondulantes, riachos gorgolejantes e clima prazeroso. As vilas e pequenas comunidades são raras aqui, mais do que em qualquer outro lugar no Nono Mundo, com uma alta porcentagem da população vivendo em cidades. Existem muitas cidades, mas as duas mais conhecidas pelos forasteiros são Urzat Zarteri e Sada Emidu (embora, tecnicamente, a cidade comercial de Wislayn na extremidade leste da Sheer seja em grande parte uma comunidade augur).

Augur-Kala não está, é claro, livre de seus próprios perigos, mas a maioria de suas bestas, abhumanos e criaturas é diferente daqueles em Baluarte e Além. Talvez os mais aterrorizantes sejam os Lug Sorek, que se parecem com grandes vermes do rochedo mais do que com qualquer outra coisa.

RUMORES DE AUGUR-KALA

Cura Para o Que o Aflige: Um erudito entre os augurs acredita que sua raça está lentamente definhando. Ele procura por exploradores que desejem viajar para uma ruína antiga e encontrar uma fórmula que ele possa usar para impedir que a deterioração continue nas próximas gerações.

Acampamentos Divididos: Um grupo de Augurs procurando independência do governo de Zealitor se reuniu em um acampamento armado do lado de fora de Sada Emidu. Em resposta, o Zealitor está supostamente ameaçando liberar as tropas e sua máquina de guerra pessoal — um encouraçado de guerra flutuante com artilharia de desintegração de alcance longo — para sufocar a rebelião.

O ESTRANHO DE AUGUR-KALA

Debandada de Fantasmas: Uma horda de ultraterrestres, só parcialmente em fase, move-se em massa pela terra de tempos em tempos, distorcendo a realidade como um passar de dedo pela tela de uma pintura molhada. Sua passagem deixa um rastro bizarro na região selvagem.

Máquinas Mortas: Na região sul do reino, uma série de máquinas com rodas de metal encontra-se inativa, danificada por armas que infligem um terrível calor. Partes das máquinas foram completamente derretidas.

"Os assim chamados augurs da região de Augur-Kala são, em alguns aspectos, tão alienígenas para os humanos do Baluarte quanto nós varjellan. Curioso, você não acha?"~Visixtru, filósofo varjellano

URZAT ZARTERI

Urzat Zarteri é uma cidade-fortaleza augur construída em um alto platô e cercada por uma alta muralha de pedra artificial. O lugar é inóspito e funcional, sua função principal é defensiva. A cidade é extremamente cautelosa com estranhos.

Estendendo-se a partir da muralha, a terra é um vasto pântano patrulhado por guardiões chamados de Narit Gresh. Essas sentinelas parecem ser antigos cilindros flutuantes de metal enferrujado cobertos com as cabeças de bestas enxertadas, tentáculos carnudos e um conjunto de aparatos sensoriais e armamento.

Cerca de 15.000 pessoas vivem na cidade multinivelada, embora pelo menos 2.000 delas sejam soldados que usam armaduras de cota de malha e são treinados no uso de lanças-espada, assim como uma ocasional arma numenera. O comandante das tropas e da própria cidade é conhecido como o Allagos, um título conquistado através da experiência, compromisso e combate formal. A atual Allagos é uma mulher alta, de ombros largos, cabelo curto e uma série de cicatrizes em seu rosto e pescoço.

A Allagos: nível 8, nível 10 para todas as tarefas de combate; 34 de vitalidade; 4 pontos em Armadura

SADA EMIDU

No idioma dos augurs, Sada Emidu significa "Cidade de Rio". Tem uma população de 100.000 habitantes e está cheia de torres de metal de eixo único, cúpulas cristalinas e edificações feitas de energia em vez de matéria. Servindo como uma espécie de capital, a cidade é o lar do governante de Augur-Kala — o Zealitor, um título que se equipara aproximadamente a "príncipe". O Zealitor é um ser de carne criada por engenharia fundida com melhorias de sintético no corpo e no cérebro. Seu grande palácio foi construído sobre vários vãos parecidos com pontes que atravessam o Rio Indygel; a estrutura inteira é posicionada acima da água corrente.

Verme do rochedo, página 266

O Zealitor: nível 10; 50 de vitalidade; 4 pontos em Armadura

Narit Gresh: nível 6, nível 7 em percepção e ataques a distância; 25 de vitalidade; 4 pontos em Armadura; projetor de raios com alcance longo que inflige 7 pontos de dano

A UNIVERSIDADE DAS PORTAS

GIRE CADA CHAVE. ABRA CADA PORTA. AVANCE PARA SEU FUTURO.

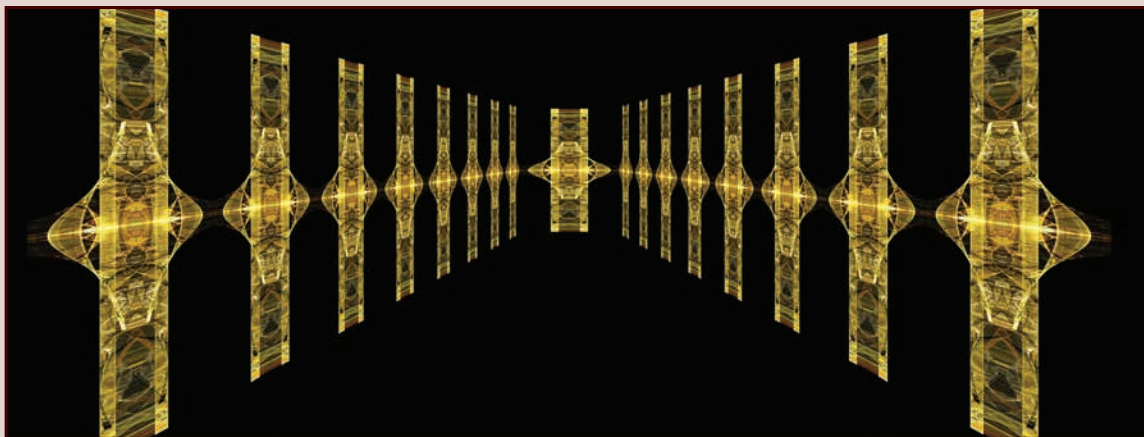
Você sempre acreditou que estivesse destinado a grandes transições? Que seu verdadeiro propósito seria encontrado somente na descoberta de aberturas para novos lugares e experiências? Que arcos guardariam a pedra angular para a vida? Você sempre soube do seu caminho por entre fechaduras, chaves, senhas e painéis ocultos físicos e metafóricos? Então a Universidade das Portas pode ser o lugar para você.

Os estudantes com dedos ágeis e uma profunda compreensão de estruturas podem se especializar em artes concretas como abrir fechaduras, descobrir passagens e na fomentação de sintéticos arquitetônicos. Aqueles com perícias linguísticas e mecânicas podem seguir seus interesses na recuperação de senhas, reparação de painéis e em atributos de segurança. Numenites encontrarão suas paixões reunidas em nosso treinamento de recuperação de portas perdidas, viagens à distância, portas portáteis e transição planar, assim como em nosso programa Passagem para as Estrelas. Aqueles com interesses em explorar portais menos tangíveis — os da mente humana ou dos significados da vida — também podem encontrar um lugar em nossos corredores consagrados.

Os programas de graduação da Universidade exigem pelo menos dez anos de estudo intenso e podem precisar de até vinte anos. A maioria dos estudantes encontra trabalho em uma ampla variedade de campos, de furto e integração arquitetônica à criação de passagens e estudos interplanetários.

Estudantes em potencial devem tomar nota: neste lugar, onde saídas e entradas são reverenciadas, é dada pouca atenção a outras partes da vida. Conversar, dormir, festejar e até comer são canais para o que realmente importa: a descoberta, o abrir e o entrar de e em portas. Aqui, os corredores são meros canais para a próxima porta, edificações existem para o único propósito de manter portas e a vida não tem as comodidades com as quais você possa estar acostumado. Como estudante, será esperado que você se foque em seus estudos e explorações, nas suas futuras passagens e não no que passou. Se você entrar em nosso arco consagrado, a porta que foi sua vida se fechará atrás de você. (Claro que, uma vez formado, você terá as perícias para abri-la novamente. Você logo descobrirá que nenhuma porta está fechada para sempre para um de nossos graduados).

A Universidade das Portas aceita estudantes somente do mais alto calibre, aqueles que se mostrem grandes promessas para os lugares transitórios do mundo. Estudantes em potencial podem começar o processo de inscrição ao descobrir a porta da universidade mais próxima deles. Encontre-a, abra-a, viaje através dela e você vai encontrar-se em nosso limiar.

A Universidade das Portas: A Pedra Angular para sua Nova Vida

FORA DAS FRONTEIRAS DO NONO MUNDO

Alguns lugares importantes para o Nono Mundo tecnicamente não existem no Nono Mundo nem de longe. Um destes lugares é a Universidade das Portas.

CHEGAR À UNIVERSIDADE

A Universidade das Portas está situada em um universo alternativo, mas sua localização é um segredo bem guardado, mesmo daqueles que trabalham e estudam por lá. Estudantes, professores e equipe administrativa saem e chegam por um caminho de portas especiais da universidade que estão escondidas por todo o mundo. Descobrir e abrir uma dessas passagens fechadas, geralmente chamadas de *diums*, é o primeiro passo para os estudantes em potencial. Aqueles que falham em encontrar um dium e usá-lo para chegar ao limiar da universidade são rejeitados instantaneamente. Dos candidatos que encontram seu caminho para a escola, a maioria é mandada embora sem ser solicitada dentro do portal quimérico que cerca o terreno. Menos de 1 por cento dos candidatos é realmente convidado a prosseguir com sua educação.

Os diums podem ser localizados em qualquer lugar do mundo, ser feitos de qualquer substância e usar qualquer tipo de mecanismo de fechadura. Eles normalmente aparecem aleatoriamente de uma hora a um dia por vez.

Algumas localizações em potencial incluem:

O Imperador do Verde: Essa árvore gigante, que alcança uma altura de 213 m, cresce na Floresta Oeste ao longo da linha costeira de Navarene. O dium aparece aleatoriamente do lado norte e desaparece após uma hora.

Passagem Tremor: Uma vez ao ano mais ou menos, uma porta circular aparece na Passagem Tremor, distendendo o campo aberto em uma passagem de caverna. Mais de um estudante atual começou sua carreira ilustre ao cair e tropeçar nesta porta.

O Mestre: Selim Said (nível 6) passa seu tempo explorando os mistérios do Nono Mundo e geralmente se encontra estudando as fundações das cidades, edificações e similares voadores e flutuantes. Há um rumor de que ele seja a primeira pedra angular (chaveiro) da universidade, seu comportamento charmoso mascara uma mente brilhante e um corpo forte. Aqueles que dedicam um tempo a conhecê-lo descobrirão outro segredo: dentro da rede neural de sua mente reside um portal para a universidade — mas somente para a pessoa que carrega a chave apropriada.

O Lago Invisível: Quando tempestades invisíveis assolam o lago, como ocorre durante sua estação mais úmida, uma porta redemoinho ocasionalmente se abre no rastro do desastre. Essa porta fica visível apenas pelo que foi pego em seu revolver e girar; qualquer um que veja um redemoinho de peixes e outras criaturas poderá tentar correr e saltar através da abertura da porta.

OS TERRENOS

Os terrenos da escola são cercados por uma barreira quimérica de portas, portões, aberturas e passagens. Essas entradas de todos os tamanhos e formas parecem sobrepor-se, conectando e desconectando, mudando de lugar, abrindo e fechando aleatoriamente. Algumas portas estão dentro de outras portas. Janelas, mecanismos de fechadura e dobradiças sem propósito às vezes também aparecem.

Para passar pelo segundo estágio da inscrição, os estudantes devem encontram e abrir todas as três portas verdadeiras entre as ilusões. A Arquivolta — um bando de pássaros mecânicos na forma de chaves — voa através e em torno das portas na barreira quimérica e gralha pistas para cada estudante em potencial. Dizer que a Arquivolta é irritante seria descrever o bando muito bondosamente; as criaturas parecem ter prazer em zombar e atormentar os estudantes que não conseguiram compreender suas pistas. Elas são chaves criadas e programadas para procurar, descobrir e abrir as inadequações escondidas na mente de um ser humano e são muito boas no que fazem.

CONQUISTAR A ENTRADA

A Arquivolta gralha as pistas para os estudantes em potencial na seguinte ordem. (A primeira parte de cada pista sugere o material a ser usado na chave e a segunda parte insinua a ação a ser tomada).

1. *O pássaro pegou a sua coluna vertebral? Apresente-se.*

Essa porta é construída de madeira e sintético, com uma fechadura convencional. Os estudantes devem construir uma chave de um tipo de espinha ou coluna, quer seja osso (a espinha de um animal), caule (a espinha de uma planta) ou sintético (o principal componente de um pedaço de tecnologia).

Aqueles que propositadamente procuram a entrada da Universidade das Portas para benefício próprio poderão ter seus esforço contrariados. Ninguém sabe como, mas a Universidade parece ter uma função ativa na escolha de seus candidatos

Colod, o mascote da universidade parecido com um gato, pode na maioria das vezes ser encontrado no Átrio.

Quase qualquer coisa irá funcionar, desde que possa ser considerada uma espinha ou coluna de um objeto ou criatura. Os estudantes devem inserir essa chave em qualquer parte da barreira e falar em voz alta seu nome completo, e a porta irá se assentar em seu lugar correto. Se os estudantes se esforçarem, a Arquivolta poderá dignar-se a "ajudar", oferecendo sugestões úteis como "Onde está a sua chave? Como você deve entrar?".

2. *E se você for a chave? Dê um passo à frente.*

A segunda porta é construída de nanopartículas projetadas para mudar de forma e se encaixar nas especificações da pessoa que desejar entrar. Portas como essa são geralmente usadas para se viajar entre lugares onde criaturas perigosas tentam se agarrar aos viajantes e passar através da entrada com eles. A forma precisa do portal impede passageiros indesejados de atravessar. Nesse caso, a chave é uma representação do estudante e pode ser um desenho ou coisa similar criada de qualquer material. Os estudantes apenas dão um passo à frente em direção à barreira com suas representações e a porta irá aparecer. A Arquivolta ama essa pista e geralmente a usa para zombar da forma do estudante sob o disfarce de dar assistência.

3. *Não existem sons para entrar nesse lugar. Fuja.*

Essa porta é construída da poeira estelar de outro mundo. Há um tempo, ela foi provavelmente uma porta para outro planeta, mas agora permite acesso somente a presença de um semblante neste lugar, uma orbe verde de poeira e ventos serpenteantes. O silêncio é a chave; se estudantes não disserem nada, a porta aparecerá. Então, eles deverão pular no semblante serpenteante, que os transportará para o outro lado da barreira.

AS EDIFICAÇÕES

Dentro da barreira quimérica encontra-se uma vasta e incoerente universidade construída de uma misturada de materiais, todos colocados juntos com uma aparente aleatoriedade. A maioria das estruturas é construída de entradas de um tipo ou outro: portas fechadas, portas duplas, portas deslizantes, portais, portões, aberturas rústicas e muito mais. Algumas são simples portas que apenas dão acesso a uma edificação. Outras se parecem com portas, mas não levam a lugar algum. Outras ainda abrem-se para lugares desconhecidos e impossíveis — paisagens sombrias nunca exploradas, o ponto de mitose celular, o olho de um furacão, a estrutura interna de um cérebro trabalhando.

Apesar da aparência incomum das edificações, todas têm um propósito, incluindo o alojamento dos estudantes e espaços comunitários, laboratórios, salas de aula, salões de eventos, sala de estar do pessoal administrativo, um portal de descarte e instalações de produção. É esperado dos estudantes viver no campus durante seus estudos, enquanto o pessoal administrativo pode residir por lá ou em outro lugar (exceto a pedra angular, que não pode deixar as terras da universidade durante seu exercício).

Algumas das edificações mais proeminentes incluem:

Laboratório de Ciências da Universidade das Portas: Esse laboratório é a maior edificação no campus, e — graças a um infame incidente explosivo de porta dupla na história recente da universidade — quase todos se referem a ele como a T&E (a Tentativa e Erro). Aqui, a maioria dos experimentos, estudos e o trabalho prático de laboratório acontecem.

Laboratório da Dobradiça: Antes apenas uma ala da T&E, o Laboratório da Dobradiça cresceu o bastante para exigir sua própria estrutura, uma alta e triangular edificação de madeira. Historicamente consideradas um dos menos importantes elementos de uma porta, as dobradiças são agora melhor compreendidas como a graxa na passagem de roda, facilitando a transição de um lugar ou estado de ser para outro.

O Átrio: Uma grande edificação de vidro na forma de um orbe com centenas de janelas alveoladas, os átrios abrigam uma coleção de passagens vivas para estudo, incluindo portais baseados em plantas, criaturas com entradas dentro ou sobre seus corpos e portas conscientes.

O subsolo do Átrio abriga uma subversiva seção de estudos que não está em qualquer um dos panfletos de propaganda. Simplesmente chamada de Pós Vida, essa divisão da universidade explora as transições entre a vida e a morte, entre a morte e o que vem depois, e entre o que vem depois e o que começa novamente. Os estudantes da Pós Vida são chamados de Passadores e geralmente se vestem em alabastro, que acreditam ser a cor da morte.

O Fim das Portas: Normalmente chamada de FiDPo, essa edificação circular de tijolos vermelhos é a única no campus que mantém não mais do que um portal a qualquer momento. Essa porta é uma simples porta de madeira sem fechadura e ela leva do lado de fora

da FiDPo ao seu vasto e arredondado interior. Aqui é uma zona sem portas, um lugar a que os estudantes vão para deixar para trás o mundo de portas e sentir a segurança das paredes sólidas em torno deles. Estudantes iniciantes encontram uma folga aqui e os outros vêm para estudar os efeitos de estar dentro de um espaço sólido, quase sem porta.

PESSOAS IMPORTANTES

A Pedra Angular: A pedra angular é o título dado ao disciplinador e titular da chave da universidade. A cada dez anos, um membro focado em regras da classe de formandos é escolhido para se tornar a nova pedra angular. Durante a cerimônia ornamentada, uma quantidade de chaves, tanto físicas quanto mentais, é passada da pedra angular que está se aposentando para a nova.

Enquanto estiver no controle da universidade, a pedra angular supervisiona tudo, das admissões dos estudantes e medidas disciplinares até o currículo e cerimônia de graduação.

Uma vez que seu reinado termine, à ex-pedra angular é dada uma escolha de portas para atravessar como sua transição final. Após escolher e cruzar este limiar final, ele nunca poderá atravessar uma porta novamente sem primeiro ser convidado pelo titular desta porta. Aqueles que violarem essa política tácita serão caçados e largados para morrer pelos gibbs. Deste modo, muitas pedras angulares se tornam nômades perambulantes, peregrinos, charlatões ou homens de rua após deixarem a universidade.

A atual pedra angular é Sejeen Dar, um homem próximo do fim de seu período no controle da universidade.

O Gabinete da Universidade: Esse invisível conselho diretivo da escola garante que todas as políticas, regras e tradições sejam mantidas. Secretos e desconhecidos, o gabinete inclui membros da equipe de professores, assim como atuais e ex-estudantes. Há um rumor de que Emerita Sarsten seja a líder da organização, mas ninguém tem prova alguma.

Professora Eremita Sarsten: Membro há muito aposentado da escola, ela continua a trabalhar nos vários laboratórios quando quiser. Seu principal foco é usar os elementos das portas — dobradiças, maçanetas, fechaduras, chaves e batedores — para criar criaturas biomecânicas. Ela ocasionalmente leva estudantes excepcionalmente talentosos para baixo de sua asa, passando os segredos da criação biomecânica. Entretanto, nenhum de seus estudantes foi capaz de se emparelhar aos seus talentos e muitos acreditam que sua inata compreensão da biomecânica seja algo além do humano.

Colod: Amado por todos, Colod, o mascote da universidade, é uma grande criatura parecida com um gato que vive no Átrio. Ele se estende até cerca da altura da cintura de um ser humano e tem duas faces unidas, com duas bocas, dois narizes e três olhos, mas somente um cérebro, portanto suas duas faces reagem em uníssono. Muitas pessoas acreditam que sua posição facial permite que ele veja o passado e o futuro. Nos últimos anos,

RUMORES DA UNIVERSIDADE

Uma Angular de Pedra: Está se aproximando o momento de Sajeen Dar, a atual pedra angular, escolher seu sucessor. A classe de formandos desse ano tem pelo menos três possibilidades, mas Dar há muito passou do seu prazo de selecionar um sucessor. Há um rumor de que ele planeja manter o poder e continuar seu reinado. Se sua substituição for forçada, ele é o tipo de homem que irá primeiro tentar convencer o gabinete de que nenhum dos estudantes é digno; se isto falhar, ele provavelmente irá tentar matar seus possíveis sucessores.

Atrás da Porta 11: Algumas pessoas cochicham que Emerita Sarsten seja a líder do gabinete secreto da universidade, mas na verdade ela colocou uma de suas criações biomecânicas em seu comando há muito tempo. Essa criatura se parece, soa e age exatamente como a Professora Sarsten real, o que cria um questionamento: existem duas Emeritas perambulando pelo campus ou a que era viva morreu há muito tempo?

As Duas Faces de Colod: A mascote da universidade recentemente está perdendo peso e começa a se comportar irregularmente, uivando em todas as horas da noite e mantendo os estudantes acordados. A criatura anciã está morrendo ou está mais uma vez predizendo um desastre iminente na universidade?

Colod começou a agir estranhamente — uivando e rosnando — antes de eventos desastrosos. Os estudantes geralmente afagam-no em busca de boa sorte antes de exames especialmente difíceis e agradecem-no com presentes de peixe e queijo após anos bem sucedidos.

A Arquivolta: A Professora Emerita Sarsten criou esse bando de pássaros mecânicos na forma de chaves. Os pássaros, que existem às dúzias e variam do tamanho do polegar de um humano ao tamanho de uma cabeça, voam através e em torno das portas na barreira quimérica. Seu principal trabalho é fornecer pistas aos aspirantes a estudante. Entretanto, eles também são designados para compreender e revelar as inadequações de uma pessoa. Através de grasnidos zombeteiros e golpes, eles descontrolam os estudantes cujas barreiras emocionais não estejam fechadas a ataques psicológicos. Embora provoquem gozação em qualquer um, eles não irão atacar a não ser que sejam atacados primeiro.

Gibbs: Essas criaturas são as principais protetoras da universidade e daqueles que vivem, trabalham e estudam dentro de suas paredes. Os gibbis, também criados pela infame Professora Sarsten, são mestres da camuflagem, normalmente aparecendo para olhos destreinados como batedores de porta. Eles podem assumir muitas formas, embora prefiram a aparência de pequenos dragões, sapos grandes, cabeças de cães capengas e uma ocasional mulher nua.

Peregrinos, página 368

Sajeen Dar: nível 4; 20 de vitalidade; escapa através das portas; ataques sorrateiros ao sair de uma porta que ele cria e ataca causando 8 pontos de dano

A Arquivolta: opera como uma única criatura de nível 5; 20 de vitalidade; provocações emocionais causam 3 pontos de dano de Intelecto, ignorando a Armadura

Professora Emerita Sarsten: nível 4; 20 de vitalidade

Gibbs: nível 5; 15 de vitalidade; metamorfosea-se em formas parecidas com faca para atacar, causando 3 pontos de dano

OUTRAS VILAS, ASSENTAMENTOS E COMUNIDADES

Esta seção descreve alguns dos outros povoados e vilas espalhados por todo o Nono Mundo. Você é encorajado a usá-los sempre que precisar de um lugar único e interessante onde seus jogadores possam descansar de noite, reabastecer-se de suprimentos ou encontrar aquele pedaço perfeito de numenera. Esses lugares nunca irão aparecer em um mapa oficial de Numenera, portanto sinta-se livre para colocá-los onde quer que você goste e use qualquer ou todas as informações como beneficiar a sua campanha.

Aendri

População: Pouco mais de 500

Característica Significativa: A maioria das edificações nesse pequeno povoado é construída de vidroforte e, portanto, é transparente. Quatro alfaiates no povoado trabalham para manter as casas bem cobertas com cortinas e indumentárias de telhado.

Dashma Erg: nível 3

Pessoa Importante: Dashma Erg é um criador de criaturas voadoras — especificamente, insetos que são geneticamente construídos para carregar mensagens codificadas — e faz um bom negócio com suas ofertas. Ele é dono de uma grande casa sem cortinas próxima do centro do povoado. Criaturas de todos os tamanhos e formas flutuam por dentro de um lado para o outro e repousam contra as paredes limpas.

Rumor: Saya Morepin, uma rica excêntrica que vive em uma casa de vidroforte de quatro andares, possui um pequeno dispositivo que ela chama de Grade. Ele impede as pessoas de entrarem e saírem de um lugar definido e discreto através de um sutil uso dos campos de energia. Durante uma das festas suntuosas de Saya, alguém roubou a Grade da sua sala da coleção e está usando-a para manter Saya presa em sua própria casa. Ela está oferecendo uma grande recompensa por seu reaparecimento e subsequente libertação.

O Estranho: Uma das fontes no centro do povoado caracteriza-se por possuir um par de mãos feitas de um material desconhecido. A água que corre por sobre as mãos parece mudar de cor, e as palmas têm tatuagens que formam um mapa quando vistas lado a lado.

Broley

População: 500

Característica Significativa: A maioria das edificações aqui é construída de madeira verde viva, um material biologicamente construído por engenharia que cresce rapidamente sobre um abrigo temporário para criar uma estrutura permanente. Isso dá à maioria das edificações uma silhueta suavemente arredondada e tecidos cheios de ar são usados para criar o molde para as estruturas. O criador da madeira verde, Holeon Ferre, ainda vive em Broley e eventualmente toma aprendizes no ofício.

Camila Beyett: nível 5, nível 6 em ataque corpo a corpo e defesa de Velocidade

Pessoa Importante: Camila Beyett lidera um grupo chamado Os Cosmologistas, cujos membros mantêm seus corpos em sintonia com o cosmos através do uso de movimentos especializados, tal como posições de luta, alongamentos e duelos interativos. Camila lidera a prática de movimentos todos os dias na Praça de Desoni e seus seguidores compõem-se de até aproximadamente metade do povoado, assim como forasteiros que chegam de além de suas fronteiras.

Rumor: A Festança da Maravilha, um evento anual em Broley, está a poucos dias de acontecer. A celebração inclui competições de força, armamento, artesanato e outras habilidades. Aqueles que se especializarem em numenera irão apreciar a Corrida da Maravilha, onde os participantes recebem uma pilha de peças e materiais para criar alguma coisa utilizável em algumas horas. Os vencedores são premiados com um prêmio especial e as peças vencedoras são adicionadas à crescente coleção de numenera de Holeon Ferre.

O Estranho: Na Rua Cheslet, um bloco de absoluta escuridão de aproximadamente 2,4 m de altura flutua alguns centímetros acima do chão. Enquanto caminhar através dele, você não conseguirá ver, escutar ou sentir o cheiro de nada. O bloco vibra levemente.

Dymath Fordye

População: 1.200

Característica Significativa: O povoado foi construído no meio do Pântano da Serpente Amarrada, com todas as edificações colocadas no alto de estacas. Apenas uma ponte — uma precária passagem de pedra — leva para o povoado.

Malik Harcrow: nível 5, nível 6 em todas as tarefas relacionadas a subterfúgio, nível 7 em abrir fechaduras

Pessoa Importante: Malik Harcrow administra a taverna local. Ela é uma ladra aposentada que guarda uma grande coleção de mapas e chaves em seu depósito. Ela, sua estalagem e aqueles que procuram abrigo por lá são bem protegidos por seu thumano, Duror.

Rumor: Um dos solteiros mais elegíveis do povoado, Edmugh Folcey, foi achado morto, aparentemente por uma mordida estranha em seu rosto. Um pedaço do que parece ser um dente de metal ficou alojado em sua bochecha. Várias mulheres locais e pelo menos um homem ficaram arrasados com sua morte e ofereceram várias recompensas pela captura de seu assassino, seja ele humano, besta ou alguma outra coisa.

O Estranho: Um rebanho de estranhos animais, criaturas de couro duro que bufam uma fumaça cor de safira, mudou-se para o pântano. Eles geralmente se reúnem debaixo da casa artificial do prefeito do povoado.

Essearnin

População: 800

Característica Significativa: O povoado situa-se nas margens de um rio perpassado por várias pontes. Cada ponte foi construída de um material diferente e tem uma forma única.

Pessoa Importante: A estalagem do Camelô Azul patrocina duelos regulares, com uma entrada de 2 shins e o prêmio de cama e mesa grátis por uma semana. Malia Noke, uma varjellen alta e quieta, manteve o título por quatro anos seguidos. Ela está ameaçando se aposentar devido ao tédio e à falta de uma competição digna. Argel, o dono da estalagem, está desesperadamente procurando por alguém para dar a Malia uma boa luta, porque as taxas de entrada do evento pagam por seu vício em jogo de berbigão.
Rumor: Improvisadores construíram uma geringonça para capturar a imagem de uma pessoa e projetá-la ao contrário em uma superfície plana por alguns minutos. Recentemente, a geringonça começou a mostrar imagens de estranhas bestas alienígenas em vez da pessoa que pagou para ter sua imagem capturada.
O Estranho: Essearnin foi construída em torno de uma pirâmide de pedra púrpura. Em dias quentes, o topo da pedra se parte e esguicha um jato de água congelante. Os residentes chamam isto de Quebra Gelo.

Castelo Imalov

População: 25
Característica Significativa: Uma fortaleza solitária com altas paredes cinza esse castelo situa-se no meio de um trecho desolado da selva. As enormes portas de ferro estão sempre fechadas.
Pessoa Importante: Lady Perrix tem 1,90 m de altura e usa botas com salto e uma elaborada touca para acentuar sua altura. Ela é desconfiada com estranhos, mas aqueles cuja entrada é concedida recebem uma graciosa, mas imperiosa recepção. Todos os outros no castelo são seus servos ou escravos.
Rumor: Lady Perrix é uma Cavaleira Angulana caída, expulsa da ordem anos atrás. Ela pode muito bem estar insana. Entretanto, muitas pessoas acreditam que ela saiba o segredo para entrar em um complexo subterrâneo escondido de mundos anteriores que se encontra próximo de seu castelo.
O Estranho: Lady Perrix tem um dispositivo de deslocamento no tempo em sua touca que lhe permite desaparecer por alguns segundos ou minutos e então reaparecer como se nunca tivesse sumido.

Ruínas do Duelo de Canto

População: pouco menos de 1.000
Característica Significativa: Essa vila foi construída no topo de uma cidade ainda maior que é o campo de batalha lendário. É dito que, muito tempo atrás, duas grandes compositoras de música se encontraram aqui para lutar pela mão do homem que ambas amavam. Suas canções, em suas belezas mortíferas, demoliram a cidade e garantiram que nada cresceria pelas eras que viriam. (Claro, também é possível que o solo tenha sido contaminado pelas armas de spray venenoso que elas usaram uma contra a outra durante o duelo infame, o resíduo infiltra-se toda vez que chove).
Pessoa Importante: Jesra Cris é a governante da vila. Anciã e cega, ela geralmente deixa a administração das Ruínas do Duelo de Canto com seus seis netos, cujas idades variam entre cinco e dezoito anos. Enquanto eles estavam causando estragos na vila como só jovens governantes conseguem, Jesra foi vista caminhando pelas ruas tarde da noite, olhando para o céu e usando um dispositivo estranho em sua cabeça.
Rumor: O residente Stepfan Salink recentemente adquiriu um par de botas com salto que permite-lhe pular e saltar sem a pressão da gravidade. Animais de todos os tipos são atraídos para essas peças de numenera, e um grande bando de criaturas, tanto domesticadas quanto selvagens, começaram a segui-lo através das ruas. Ele não quer desistir de suas botas, mas não consegue pensar no que fazer para que os animais deixem de rastreá-lo.
O Estranho: No mercado há um poço fundo e cheio de água remanescente do passado. A abertura arredondada foi revestida desde muito antes da batalha que criou as Ruínas do Duelo de Canto, mas aqueles que passam por ela escutam bipes eletrônicos vindos do poço. Os sons estão se tornando mais frequentes. Se eles são um código, um sinal de sofrimento ou uma forma de música, é assunto de muita especulação.

Riacho Feitiço

População: 750
Característica Significativa: A vila foi recentemente devastada por tremores que romperam uma grande fenda embaixo de um dos lados de Riacho Feitiço que arruinou mais da metade das edificações no povoado. Enquanto a vila se reconstrói, a maioria dos habitantes se abriga na Estalagem do Banco Esquerdo.
Pessoa Importante: Ames Gylley tem uma grande geringonça que replica qualquer coisa não-viva nela colocada. Entretanto, cada pessoa que usar a geringonça poderá pressionar o botão para replicar alguma coisa apenas uma vez. Se uma pessoa tentar uma segunda vez, mesmo enquanto estiver usando luvas ou tentando "enganar" a máquina de outro modo, nada acontece. Infelizmente, a geringonça se quebrou durante o terremoto. Ames prometeu que qualquer um que a conserte poderá usar a máquina para replicar qualquer coisa que desejar.
Rumor: Qualquer um que tenha vindo pelo Riacho Feitiço ultimamente ficou surpreso ao encontrá-lo em farrapos. A notícia é que ninguém de fora da área sentiu o terremoto que derrubou as edificações. As pessoas do povoado começaram a se perguntar se os tremores foram inteiramente naturais.
O Estranho: Exatamente do lado de fora do povoado, há um longo túnel feito de cipós. Mais precisamente, os cipós crescem por conta própria na forma de um túnel que parece levar de nenhum lugar em particular para lugar algum em particular. Elas deixam cair pequenas vagens de sementes que grudam na roupa. Se não forem arrancadas fora, as vagens rapidamente começarão a formar raízes no material em que se depositarem.

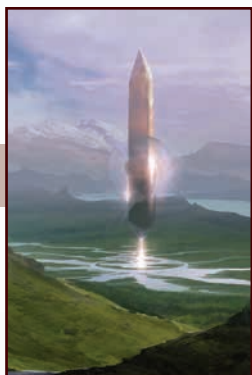
Malia Noke: nível 6, nível 7 em defesa de Velocidade devido ao escudo; 28 de vitalidade; 2 pontos em Armadura; +2 pontos de dano com sua espada especial de um gume

Jera Cris: nível 3, nível 1 em todas as tarefas envolvendo a visão

Lady Perrix: nível 4, nível 5 em tarefas de combate e defesa; 24 de vitalidade

Ames Gylley: nível 3, nível 5 em conhecimento de numenera

Jogo de berbigão não é ilegal, mas é mal visto devido a suas altas apostas. Aqueles que desejam entrar em um jogo devem começar suas apostas com a promessa de um coração de uma criatura viva. Eles devem mostrar uma prova de que eles conseguem pegar — ou já ter pego — o coração antes deles poderem jogar.

CAPÍTULO 14

ORGANIZAÇÕES

Para mais informações sobre o Pai Altíssimo Calaval e a fundação da Ordem da Verdade, veja "O Monólito Âmbar," página 6

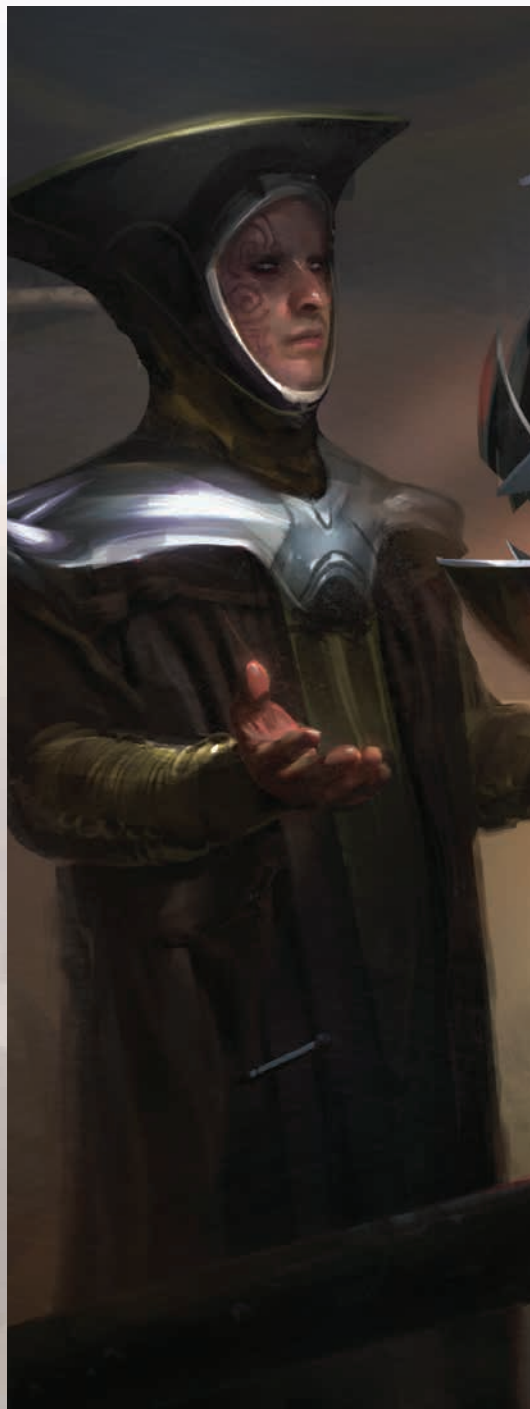
Apesar de sua natureza dividida e isolada, o Nono Mundo tem muitas organizações influentes e poderosas. Esta seção descreve alguns dos grupos mais proeminentes e os benefícios usufruídos pelos seus membros. Se um personagem de jogador se juntar a uma dessas organizações, poderá receber um desses benefícios em vez de uma perícia da próxima vez que tiver a oportunidade de receber uma nova perícia.

A ORDEM DA VERDADE

Quase certamente a mais forte e dominante organização no Baluarte — e possivelmente no Além — a Ordem da Verdade foi estabelecida pelo primeiro Papa Âmbar, Pai Altíssimo Calaval, a cerca de 400 anos atrás. Seus membros são chamados de Sacerdotes dos Éons e são os especialistas mais confiáveis no manuseio, identificação e uso da numenera e de outras tradições. Na maioria das comunidades, Sacerdotes dos Éons são o "povo sábio" do local, vistos com respeito como lideres e conselheiros nas facetas importantes da vida.

O Baluarte, página 136
O Além, página 174
Sacerdote dos Éons, página 271
A Numenera, página 275

Embora a Ordem da Verdade pareça uma religião, tecnicamente não o é. O papado tem uma estrutura semelhante a um sacerdócio e chama seus membros de *sacerdotes*, mas não é uma religião — é uma veneração ao intelecto, ao entendimento e às maravilhas que surgem de tais coisas: ciência, tecnologia e a numenera.

Ainda assim, muitas pessoas tratam a ordem como uma religião. Essas pessoas não são membros, mas sim "adeptos". Aos seus olhos, a ordem é focada na adoração do passado e dos antigos que criaram os dispositivos fantásticos e as estranhas descobertas que enchem o Nono Mundo. E, ao longo do último século e desde então, a ordem fez pouco para desencorajar essa ideia. Na verdade, no âmbito do atual Papa Âmbar, Durranet VI, os Sacerdotes dos Éons descobriram que as pessoas do Baluarte são mais propensas a respeitar, admirar e obedecer a Ordem da Verdade se pensarem nela como uma religião. Assim, nas cidades maiores, a ordem começou a manter serviços quase religiosos para encorajar essa ideia. Eles ritualizam seus ensinamentos para respeitar e entender a numenera como a chave para o avanço da humanidade no futuro. Eles louvam o passado e aqueles que viveram nele por sua inteligência e entendimento.

A ordem mantém um pequeno exército, bem como uma grande organização de agentes, observadores, secretários, escribas e outros profissionais. A sede está na cidade de Qi, em um complexo conhecido como Durkhal. Eles também têm uma fortaleza secreta chamada de Cidadela do Conduíte, que se situa em uma dimensão paralela e pode ser acessada por qualquer Sacerdote dos Éons de alto escalão.

A influência da organização — e em particular do seu líder, o Papa Âmbar — tornou-se clara no Baluarte. Indiscutivelmente, a Ordem da Verdade mantém o Baluarte unido. O Papa Âmbar usa toda pressão que sua influência pode reunir para impedir os assim chamados Nove Reis Rivais de guerrear entre si. Para este fim, eles clamaram por uma cruzada contra os recém-descobertos povos no extremo norte que vivem além dos Campos Celestes de Cristalnébula. Esse povo chama a si mesmo de Gaianos e são animistas, acreditando que espíritos sobrenaturais habitam todas as coisas naturais. Eles reverenciam esses espíritos, um ato que a ordem acredita ser uma abominação da verdade. Nove anos atrás, quando exploradores Gaianos se aventuraram pela primeira vez nos Campos Celestes e nas partes mais ao norte de Baluarte, o Papa Âmbar os estigmatizou como inimigos da verdade e declarou uma guerra santa contra eles. Os primeiros conflitos desta guerra, travados nos Campos Celestes de Cristalnébula, foram pequenos embates. Contudo, a ordem decretou que uma grande força de guerreiros fosse para o norte e derrotasse os Gaianos em sua terra natal — e fazendo isso, desviou qualquer interesse ou capacidade de travar guerra para longe do Baluarte, pois a paz é o melhor caminho para promover a verdade.

Alguns Sacerdotes dos Éons não respondem ao papado e consideram-se fora da Ordem da Verdade. Essa é uma parte esotérica confusa que a maioria das pessoas não entende. Esses sacerdotes não afiliados vivem principalmente no Além, reunindo-se em claves isoladas e autônomas para continuar sua pesquisa e trabalho. Eles não têm nenhuma relação com a ordem ou mesmo um com o outro, mas mantêm o titulo de Sacerdote dos Éons porque respeitam os ideais do sacerdócio, mas não a direção que a organização tomou.

Benefícios de Membro: Em primeiro lugar, o benefício de ser um Sacerdote dos Éons é o respeito que isso carrega. Juntar-se às suas ilustres fileiras, no entanto, requer anos de treinamento formal. Além disso, em vez de receber uma nova perícia, um Sacerdote dos Éons pode escolher um esoterismo que um nano de primeiro grau possa usar, podendo acessar essa habilidade (depois de pagar seu custo). A lógica por trás desse poder pode ser um implante especial, um pequeno dispositivo ou um meio para manipular nanomáquinas ou outros processos de alteração da realidade.

A CONVERGÊNCIA

Se a Ordem da Verdade tivesse um oposto, seria a Convergência. Assim como os Sacerdotes dos Éons, membros da Convergência reverenciam o conhecimento do passado, mas procuram usá-lo para garantir poder para si mesmos, não para ajudar os outros. Cada membro deseja usar a numenera para ganhar influência não apenas sobre o povo do Nono Mundo, mas também sobre o próprio universo. Eles entendem o suficiente da numenera para perceber que ela tem mais potencial do que a maioria dos Sacerdotes dos Éons sabe. Matéria, energia, espaço, tempo e até mesmo as leis da física podem ser moldadas à sua vontade se determinarem os meios para tal. Nessa busca eles são cruéis, usando de coerção, enganação e violência para conseguir o que querem. Eles não deixam nada ficar em seu caminho.

Uma organização relativamente pequena, a Convergência possui uma adesão de aproximadamente uma centena de homens e mulheres, mas com subordinados, guardas, lacaios e escravos o número total é facilmente dez vezes maior. Muitos membros são nanos e alguns são Sacerdotes dos Éons que renunciaram à sua ordem. Todos são eruditos, improvisadores, criadores de máquinas e teóricos que compreendem a numenera.

Membros da Convergência são chamados de magistrado ou magistrix. Normalmente cada um possui armamentos e dispositivos numenera ao seu dispor. Muitos deles desistiram da sociedade em geral e vivem em segredo, seja sozinhos, seja em pequenos grupos, trabalhando em seus objetivos obscuros. A Convergência tem três principais bases de operação que chamam de santuários, sendo eles o Santuário do Escorpião, O Santuário Vazio e o Santuário Dourado. Cada um está ligado ao outro por uma série de portais de dobra espacial. Cerca de um terço da organização opera diretamente a partir desses santuários.

Novos membros são introduzidos em um dos três santuários. Um candidato precisa ser apadrinhado por alguém que já faça parte da Convergência, precisa ser extremamente inteligente e deve ser totalmente desprovido de remorso na busca do poder final — ética e moral são condenados.

Qi, página 148
Durkhal, página 148

Campos Celestes de Cristalnébula, página 174
Gaianos, página 134

Benefícios de Membro: Em vez de receber uma nova perícia, membros podem obter um benefício por sua prolongada exposição a tecnologias de dobras da realidade e da mente e técnicas mentais bizarras. Esse benefício garante ao membro 3 pontos de uma forma especial de Armadura que o protege contra danos de Intelecto (e somente de Intelecto).

OS CAVALEIROS ANGULANOS

A carta: Foi concedida à humanidade mais uma vez o domínio do bom e muitas vezes mau uso da Terra. O Nono Mundo é o Último Mundo. Nós devemos chamá-lo de Midgard e defendê-lo em nome da humanidade. Esses são os aspectos do mundo que se interpõem no caminho do domínio da humanidade: criaturas de outro lugar, horrores predatórios remanescentes de um passado não humano, humanos que se voltaram contra sua própria espécie cometendo crimes contra seus semelhantes e qualquer outra coisa que impeça o bem maior em qualquer lugar. Esses aspectos do mundo precisam ser eliminados pela espada ou pela chama, em nome de Midgard e do espírito de Angule.

Em Baluarte, a justiça é algumas vezes medida na ponta de uma lâmina, independente de qualquer rei ou príncipe. Os Cavaleiros Angulanos são uma ordem dedicada ao avanço da humanidade como raça. Eles não somente ignoram governos locais, distinções de classes e diferenças religiosas, eles abominam tais coisas. Os Cavaleiros Angulanos sentem-se capacitados para corrigir erros, fazer julgamentos e ver a justiça ser feita, e poucos ficam em seu caminho.

Uma mulher chamada Angule fundou a ordem a mais de 350 anos atrás e seus ensinamentos se espalharam de tal forma que pelo menos 800 cavaleiros vagam atualmente por Baluarte. Mais de um século atrás os cavaleiros fizeram um pacto com Thuquera, conhecido como o Grande Draco, a quem todos os dracos-xi reverenciam. Hoje em dia, a cavalaria e os dracos-xi trabalham juntos em seus deveres.

O pacto entre a cavalaria e os dracos-xi é o que levou ao ditado "Uma amizade tão próxima quanto a de um cavaleiro e um dragão."

Os Cavaleiros Angulanos não possuem uma liderança centralizada. Em vez disso, os membros avançam através de uma série de treze categorias até conseguir o título de Grande Cavaleiro, o mais alto que se pode alcançar. Não existe limite para o número de Grandes Cavaleiros que a ordem possa ter. As categorias são: Devoto Vermelho, Devoto Azul, Devoto Negro, Cavaleiro Buscador, Cavaleiro Vingador, Cavaleiro Defensor, Cavaleiro Marechal, Cavaleiro da Justiça, Cavaleiro Comandante, Mestre Cavaleiro, Cavaleiro Cônsul, Lorde Cavaleiro e Grande Cavaleiro.

Os cavaleiros têm a benção e o apoio da Ordem da Verdade e mesmo os Sacerdotes dos Éons de fora da ordem os respeitam e os ajudam se necessário. No entanto, os cavaleiros, fiéis à sua carta, não dão aos sacerdotes qualquer tratamento especial. Muitas pessoas acreditam erroneamente que os dois grupos são oficialmente relacionados ou que a cavalaria responde ao Papa Âmbar, mas isso não é verdade. Uma vez introduzido na cavalaria no Santuário do Olho em Ghan, a base central de operações da ordem, um cavaleiro é incumbido de sair pelo mundo e fazer cumprir a carta.

Santuário do Olho, página 147

Angulanos normalmente desprezam mutantes de qualquer forma e rapidamente os extirpam, apresentando a eles suas espadas. Eles também não se importam com visitantes, mas suportam suas existências se as criaturas não se opuserem diretamente a eles.

Benefícios de Membro: Depois de passar por todas as iniciações adequadas para se tornar um Devoto Vermelho, um membro da cavalaria poderá escolher receber um bônus especial de +1 para danos quando sentir que seu combate estará servindo à defesa da carta (o jogador e o Mestre podem decidir se uma situação especial justificaria o bônus). Essa habilidade precisa ser escolhida no lugar de uma nova perícia.

O SONHO FARPADO

"Guerra é a fornalha onde força, coragem e ousadia são forjadas. É o sonho enviado do fogo. O nosso é um sonho de arestas irregulares, sangue, ossos e gritos de dor. Somente através da guerra nós podemos avançar. Os antigos sabiam disso. Eles travaram guerras ao longo da história do nosso velho mundo. Eles travaram guerras com mundos completamente diferentes. Quando essas guerras terminavam, eles procuravam por novos mundos e até mesmo universos inteiros para lutar. Os antigos sabiam. É o que os fez crescer fortes.

"Agora nós estamos aqui e as chamas da fornalha nos enviam o sonho farpado. Nós não podemos fugir dessa responsabilidade. É o nosso destino crescermos fortes como fizeram os antigos. E só podemos fazer isso através do derramamento de sangue, violência e guerra.

"Esse é o Sonho Farpado."

— Gia Soeman, buscadora de sonhos

O Sonho Farpado é um culto secreto localizado por todo Baluarte e no Além. Seus membros são poucos, mas espalhados, com células ocultas que se reúnem em segredo por medo de serem descobertas antes de estarem prontas.

O Sonho Farpado quer arquitetar conflitos em larga escala. Seus líderes, chamados de buscadores de sonhos, afirmam terem tido um sonho enviado a eles "pelo fogo" ou "pelas chamas", uma representação da evolução e da acelerada seleção natural através do conflito intenso. Em suma, eles querem a guerra e nada além de guerra. Para o culto, a paz é a morte, porque ela significa que a espécie e a cultura pararam de avançar. Eles não estão interessados em conflitos de pequena escala — somente grandes batalhas e guerras de longo prazo testam verdadeiramente uma cultura. Indivíduos não importam para seu plano, apenas grandes grupos de pessoas.

Para tal fim, membros do culto tentam secretamente manipular eventos em direção à guerra. Eles se infiltram em outras organizações e buscam por posições de que possam sussurrar nos ouvidos dos líderes (ou possam se tornar

os próprios líderes). Tentam estimular o desenvolvimento e a produção de armas. Fundam academias militares. Com seus avançados cronogramas, projetam desconfiança e alienação entre as pessoas e buscam formas de causar a fome ou outros eventos que conduzam grupos ao conflito.

No Nono Mundo é fácil promover a desconfiança — fácil até demais — mas pode ser difícil reunir pessoas para criar um exército de grande tamanho. Assim, se por um lado alguns membros do Sonho Farpado buscam dividir pessoas, outra parte trabalha para unir outros grupos. Eles querem criar nações, não tribos ou vilas isoladas, para então guiar essas nações para a guerra.

Típica Célula do Sonho Farpado: O grupo se organiza em pequenas células isoladas. Muitas vezes, um membro de uma célula não conhece os membros de qualquer outra célula. Às vezes, no entanto, os membros usam sinais secretos em suas roupas ou tatuados em seu corpo. Esses símbolos incluem uma pequena adaga com a lâmina serrilhada, uma espiral em sentido anti-horário em torno de uma mão aberta ou uma ave de rapina preta ou prata investindo para baixo com as garras estendidas.

Uma célula típica inclui um buscador de sonho e quatro ou cinco outros membros. A célula raramente tem uma sede permanente, em vez disso se reúne em segredo em locais diferentes. O buscador de sonhos leva para as reuniões um santuário portátil que se parece com um grande tronco com rodas. Membros rezam para o fogo, buscando visão e clareza. No entanto, eles não veem o fogo como uma entidade senciente como um deus. Eles o reconhecem como uma força fundamental do universo, além de qualquer pensamento consciente, escolha ou intenção.

Em uma reunião, o buscador de sonho coordena as ações de todos os membros da célula. Apesar do desejo por guerra e derramamento de sangue, o buscador de sonho sabe o valor da paciência. Movimentos lentos e manipulações são necessários para atingir seus objetivos. Graças à perspectiva do Sonho Farpado ser maior do que qualquer individuo, os objetivos do culto estendem-se por gerações.

Os membros secretos valorizam vantagens ocultas. Muitos se submetem a cirurgias (muitas vezes realizadas pela célula) para obter armas, defesas e melhorias subcutâneas. As cicatrizes de tais tratamentos são altamente valorizadas e respeitadas pelo culto, embora eles as escondam do resto da sociedade.

Membros Importantes: Na cidade de Qi, uma buscadora de sonho chamada Arias Folon (nível 7) rege uma grande célula de vinte membros. Muitos a reconhecem como a líder de fato do Sonho Farpado, mas ela negaria isso.

Benefícios de Membro: Em vez de receber uma nova perícia, membros do culto podem ter uma arma ou dispositivo que possuam implantados em seu corpo por um cirurgião do Sonho Farpado. O item será completamente escondido e sempre passará despercebido. Uma faca pode ser retrátil do pulso de um membro. Um escudo de força implantado nunca poderia ser arrancado.

"Em sua longa história, outras raças sencientes evoluíram, viveram, e morreram na Terra, mas a humanidade parece compartilhar uma ligação especial com este lugar" ~Visixtru, filósofo varjellano

Membros sarracenianos pintam ou permanentemente mancham seus lábios de azul significando que eles falam em nome de suas amadas plantas vivas.

AS FROTAS VERMELHAS

As Frotas Vermelhas são um bando autogerido de vagabundos, ladrões, cientistas e outros canalhas que navegam os altos e baixos mares em busca de tesouros naturais. Eles não se importam nem um pouco com os tesouros feitos pelo homem, na verdade, muitos membros das Frotas Vermelhas evitam e temem a numenera. Outros transformam sua aversão em lucro, vendendo qualquer um desses bens que descobrem para quem der o maior lance. Seu verdadeiro propósito, no entanto, é descobrir os milagres naturais do mar, embora como decidem o que é ou não natural nem sempre seja claro.

É considerado uma grande honra ser o primeiro das Frotas Vermelhas a trazer à tona uma até então desconhecida criatura ou característica oceânica e os membros da tripulação garantem sua glória visitando o MFV de Kaparin, um combinado de museu marítimo, hall da fama e biblioteca. Lá eles colocam suas descobertas, contam seus relatos ou armazenam seus diários de bordo para que todos possam ver e se admirar.

MFV, página 167

Kaparin, página 167

Muitos dos membros da tripulação vivem em Kaparin quando não estão no mar, incluindo Sallian Orsay, a Vermelha (uma das fundadoras originais das Frotas Vermelhas e agora líder da cidade) e o aposentado Capitão Jamson "O Mentiroso" Connell. Quando membros morrem, seus amados enchem seus bolsos com objetos preciosos e sua tripulação lhe dá o apropriado sepultamento no mar. Os corpos são colocados para descansar no fundo do oceano, cobertos com pedras e amarrados com raízes para que não possam emergir.

Jardim Selvagem, página 181
Selva Caecilian, página 181

Apesar de sua aversão a qualquer coisa relacionada à numenera, as Frotas Vermelhas amam seus submersíveis. Originalmente projetados e construídos por Mergine "Margie" Kar, outro fundador das Frotas Vermelhas, submersíveis são bionavios de sintético translúcido que mergulham com segurança até 8 km abaixo da superfície do oceano e lá permanecem por até seis anos. O bioelemento vem de uma criatura abrigada dentro do casco do navio que fornece comida, água fresca e recicla contaminantes. O sintético translúcido permite à tripulação ver em todas as direções e alguns dos mais recentes modelos de submersíveis incluem ampliações, disjuntores de camuflagem e fontes de luz no casco para permitir melhor "sustento na profundidade" — afundando lentamente um pouco acima do fundo do oceano para descobrir criaturas escondidas.

Teste de recuperação, página 94

Infelizmente, há muitos anos Mergine Kar morreu repentinamente, levando com ele os segredos dos submersíveis. As Frotas Vermelhas lamentaram sua perda em um santuário no MFV e se apegaram a seus navios restantes, sabendo que não haverá mais deles.

Benefícios de Membro: Em vez de ganhar uma nova perícia, membros das Frotas Vermelhas podem ter um dispositivo implantado em suas gargantas que lhes permite respirar na água tão facilmente como no ar. Esse procedimento deve ser feito no MFV em Kaparin.

OS SARRACENIANOS

"Por que eu iria querer pertencer ao bando deles? Bando de bocas tagarelas. Eu prefiro gastar meu tempo com minhas folhagens. Pelo menos, elas usam suas bocas para algo mais inteligente do que fofocar e se intoxicar com gases."

— Myrtle Galgian, ex-presidente autoeleito dos Sarracenianos.

Este difundido grupo de eruditos estuda e adora as plantas, em particular plantas incomuns, carnívoras e predadores que se pareçam com plantas. Tipicamente distinguidos por suas fibrosas roupas de cor verde escura, muitas vezes acentuadas por adornos de cores vivas, Sarracenianos são um grupo variado e disperso. Alguns ficam em suas cidades natais, cuidando de estufas luxuosas, jardins e zoológicos, enquanto outros viajam o mundo em busca de descobertas únicas. Alguns Sarracenianos são cientistas que misturam genes e cruzam criaturas em laboratórios secretos, enquanto outros cantam para pétalas de suas flores favoritas e chamam-nas de amigas. Outros membros do grupo, ainda, combatem, criam ou treinam criaturas parecidas com tipos de plantas que habitam o mundo. A maioria dos Sarracenianos tem apenas duas coisas em comum: uma quase religiosa reverência por qualquer espécie de animal feito de plantas ou similar a elas e uma firme crença de que o Jardim Selvagem, localizado na Selva Caecilian, é a sua Meca e o local de nascimento de tudo o que eles adoram.

Antes uma proeminente organização em Baluarte, cujos membros eram muito estimados por suas perícias com curas medicinais, combinação genética, mutações defensivas, entre outras, os Sarracenianos há muito caíram nesse conceito. Apesar do declínio da organização como um todo, membros individuais estão à procura de conhecimento e compreensão das plantas que vivem no mundo. Ter um Sarraceniano como seu herborista, curandeiro, biólogo ou criador de plantas é de fato uma benção.

Benefícios de Membro: Em vez de receber uma nova perícia, membros podem aprender mais sobre remédios de ervas secretas e outros preparativos relacionados à saúde. Como resultado, ele e todos os seus aliados em alcance imediato adicionam 1 a seus testes de recuperação.

PARTE 5:

CRIATURAS E PERSONAGENS

CAPÍTULO 15

CRIATURAS

O Nono Mundo é um lugar estranho e provavelmente pareceria um mundo alienígena para aqueles acostumados com a Terra do século 21. Coisas estranhas rastejam, deslizam, espreitam e voam ao longo da paisagem, assim como acima e abaixo dela. Criaturas de outros mundos e realidades andam em meio aos subprodutos de engenharia cientifica, estranhas mutações e éons de evolução.

Este capítulo descreve muitas criaturas comuns e incomuns que os personagens podem encontrar — e combater — no Nono Mundo e fornece suas estatísticas de jogo (descritas abaixo).

A variedade de criaturas e pessoas que vivem no Nono Mundo é tão grande que esse capítulo é apenas a ponta do iceberg. No entanto, ele fornece exemplos dos tipos de habitantes — bestiais e civilizados, vivos e robóticos — que podem ser encontrados.

CRIATURAS POR NÍVEL

ENTENDENDO AS LISTAS

Nível: Cada criatura tem um nível ligado a ela. Assim como a dificuldade de uma tarefa, toda criatura (e PNJ) tem um nível. Você usa o nível para determinar o número-alvo que um PJ precisa alcançar para atacar o oponente ou se defender dele. Em cada informação, o número da dificuldade para a criatura ou PNJ é listada entre parênteses depois de seu nível. Como mostrado na tabela a seguir, o número-alvo é três vezes o valor desse nível.

Nível	Número-alvo
1	3
2	6
3	9
4	12
5	15
6	18
7	21
8	24
9	27
10	30

Descrição: Após o nome da criatura ou PNJ, há uma descrição geral de sua aparência, natureza, inteligência ou antecedente.

Motivação: Esta informação é uma forma de ajudar o mestre a entender o que uma criatura ou PNJ quer. Toda criatura ou pessoa quer algo, mesmo que seja apenas ser deixada em paz.

Habitat: Esta informação descreve se a criatura tende a ser solitária ou se viaja em grupos e qual tipo de terreno ela habita (tal como "Elas viajam em bando através das planícies áridas e terras baixas de clima temperado").

Vitalidade: O número-alvo de uma criatura geralmente também é a sua vitalidade, que é a quantidade de dano que ela pode aguentar antes de ser morta ou incapacitada. Para facilitar a referência, a informação sempre listará a vitalidade de uma criatura, mesmo quando for a quantidade normal de uma criatura daquele nível.

Dano Infligido: Geralmente, quando as criaturas acertam um ataque em combate, infligem o equivalente a seu nível em dano, independente da forma do ataque. Alguns causam mais ou menos ou têm um modificador especial ao dano. PNJ inteligentes costumam usar armas, mas isso é mais questão de gosto do que uma mecânica. Em outras palavras, não importa se um abhumano de nível 3 usa uma espada ou garras — ele causará a mesma quantidade de dano se acertar. A informação sempre especificará a quantidade de dano infligido, mesmo se for uma quantidade normal para uma criatura daquele nível.

Armadura: Este é o valor da Armadura da criatura. Às vezes o número representa armadura física e em outras vezes ele representa proteção natural. Essa informação não aparece nas estatísticas do jogo se uma criatura não tiver Armadura.

Armadura, página 92

Movimento: O movimento determina o quão longe uma criatura pode se mover em um único turno. As criaturas têm movimentos imediato, curto ou longo, que são iguais aos alcances de distância de mesmo nome. A maioria dos PJs tem o movimento efetivo curto, então se eles estiverem perseguindo (ou sendo perseguidos por) uma criatura com movimento imediato, suas tarefas de Velocidade serão um grau mais fáceis, se a criatura tiver movimento longo, as tarefas de Velocidade dos PJs serão um passo mais difíceis.

Velocidade, página 20

Modificações: Use esses números padrão quando as informações das criaturas disserem para usar um número-alvo diferente do padrão. Por exemplo, para uma criatura de nível 4 pode-se informar "Defende como nível 5", o que significa que os PJs atacantes precisam alcançar um número-alvo igual a 15 (para dificuldade 5) em vez de 12 (para dificuldade 4). Em circunstâncias especiais, algumas criaturas têm outras modificações, mas essas são quase sempre específicas para seu nível.

Combate: Esta informação fornece dicas de como usar a criatura em combate, tal como "Esse monstro usa de emboscada e táticas de bater e correr". No final da listagem de combate, você também encontrará todas as habilidades especiais como imunidades, venenos e perícias de cura. Mestres devem se lembrar de serem lógicos sobre a reação de criaturas para uma ação em particular ou ataque dos PJs. Por exemplo, uma criação mecânica obviamente será imune a doenças normais, assim como um personagem não poderá envenenar uma entidade feita de energia (pelo menos não com um veneno convencional) e assim por diante.

Combates em Numenera acontecem de forma tão rápida que um Mestre não deve hesitar em usar grandes grupos de criaturas como desafios para PJs, particularmente PJs poderosos. Uma gritante horda contorcida de trinta abhumanos é um encontro possível. Um enxame de cinquenta laaks também poderia ser usado. Para facilitar as coisas, o Mestre pode pegar qualquer criatura e ter um grupo de cinco a dez delas atacando em massa como se fossem uma única criatura que é dois níveis mais alto, infligindo o dobro do dano normal da criatura original. Portanto, trinta abhumanos de nível 3 podem atacar como 5 grupos de nível 5.

Interação: Esta informação fornece dicas de como usar uma criatura em situações de interação, tal como "Essa criatura está disposta a conversar, mas responde mal às ameaças" ou "Essa criatura é um animal e age como tal".

Uso: Esta informação dá ao Mestre sugestões de como usar a criatura em uma sessão de jogo. Pode fornecer informações gerais ou ideias para aventuras específicas.

Espólio: Esta informação indica o que os PJs podem ganhar se pegarem os itens de seus inimigos caídos (ou se negociarem com eles ou os enganarem). Não aparecerá nas estatísticas de jogo caso a criatura não tenha espólio.

Intromissão do Mestre: Esta informação opcional nas estatísticas sugere uma forma de usar a intromissão do mestre em um encontro com a criatura. É apenas uma de muitas ideias possíveis e encoraja-se o Mestre a inventar seus próprios usos da mecânica de jogo.

UMA SELEÇÃO DE CRIATURAS DO NONO MUNDO

ABYKOS 4 (12)

Intromissão do Mestre: *O toque de um abykos despedaça e destrói uma cifra ou artefato do PJ.*

Pandimensional: Existe em diversos níveis de realidade ao mesmo tempo.

Outras criaturas ultraterrestres evitam o abykos sempre que possível.

Um abykos geralmente é aceito pela maioria das pessoas como um fantasma, mas ele é, de fato, uma entidade transdimensional. Ele se parece vagamente com um humanoide sombrio e nebuloso tremeluzindo no ar. Geralmente ele é incorpóreo e, portanto, não pode atacar e nem ser atacado, exceto por armas pandimensionais especiais, criadas especificamente para ferir tais criaturas. Um abykos pode alterar a fase de partes de sua forma quando desejar, tornando-se sólido.

Na maioria das vezes, os PJs terão pouco a temer de um abykos. No entanto, se eles tiverem qualquer numenera que seja de natureza transdimensional, o abykos faminto irá atacar.

Devido à criatura ser extremamente alienígena, é difícil determinar seu nível de inteligência. Ele parece adaptável e esperto apesar de não haver nenhum sinal de linguagem ou uso de ferramentas.

Motivação: Fome por energia transdimensional.

Habitat: Abykoses podem ser encontrados em qualquer lugar.

Vitalidade: 12

Dano Infligido: 4 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Defende como nível 5 (ou como nível 7; ver Combate).

Combate: Um abykos luta com suas garras longas e aparentemente metálicas. No começo ou no fim de seu turno, ele pode escolher ficar insubstancial, sólido ou parcialmente sólido. Uma vez que essa decisão é tomada, a criatura não pode mudar de estado novamente até seu próximo turno.

Enquanto estiver insubstancial, ele não pode afetar ou ser afetado por qualquer coisa, a não ser ataques pandimensionais (embora esses tipos de ataques sejam raros e serão desafiadores). Ele pode passar através de matéria sólida sem dificuldade, mas barreiras de energia sólida, como um campo de força, o mantém afastado.

Enquanto estiver parcialmente sólido, um abykos se defende como se fosse de nível 7. Ele pode afetar e atacar nesse estado, mas terá dificuldade de afetar matéria sólida (tais ataques são feitos como se fossem de nível 2).

Enquanto estiver sólido, um abykos pode afetar ou ser afetado por outros normalmente (incluindo ataques feitos por golpes ou usando armas).

Como um ataque, um abykos sólido pode tocar um objeto que usa energias transdimensionais, como um artefato ou cifra. Em vez de sofrer dano, o poder do objeto é drenado e ele torna-se inútil. O abykos ganha +5 de vitalidade, mesmo que isso eleve sua vitalidade acima do seu máximo.

Interação: Interagir com um abykos é muito difícil. Eles não falam ou respondem a linguagem de outros, e comunicação telepática não produz resultados, como se a criatura não existisse. Mas um abykos não é irracional, ele pode aprender com suas experiências e descobrir soluções criativas para os problemas.

Uso: Os PJs ouviram sobre ruínas assombradas não muito longe de uma pequena aldeia. Aparentemente, depois de exploradores visitarem o lugar, os espíritos se tornaram inquietos e começaram a aparecer na aldeia, assustando seus moradores. Enquanto investigam, os PJs descobrem que entre as ruínas existe um laboratório dedicado a pesquisas interdimensionais. Os exploradores anteriores encontraram e levaram embora artefatos alimentados por energia transdimensional. Isso despertou um punhado de abykoses, que agora ameaça a aldeia tentando chegar a esses artefatos.

Espólio: Dispositivos que usam energias transdimensionais estão frequentemente próximos da localização de um abykos.

.

ANEEN 3 (9)

Altos e musculosos, os aneen são animais de rebanho bípedes. Esses onívoros comem principalmente grama, folhas e, ocasionalmente, pequenos lagartos ou roedores. Apesar de rebanhos de aneen selvagens percorrerem as Planícies de Kataru e as fronteiras orientais da Riage Negra, eles são mais frequentemente encontrados como animais de carga e montaria nos reinos mais ao norte do Baluarte. Aneen têm pequenas patas dianteiras que possuem garras que não são nem particularmente afiadas e nem boas para agarrar.

Motivação: Autodefesa

Habitat: Aneen vivem em pequenos rebanhos em planícies e colinas temperadas. São frequentemente domesticados.

Vitalidade: 9

Dano Infligido: 3 pontos

Movimento: Longo

Modificações: Corre, pula e se equilibra como nível 5. Resiste a venenos como nível 4.

Combate: Aneen chutam e mordem para se defender, mas na maioria das vezes fogem se ameaçados. Em um rebanho, eles podem debandar, o que pode ser perigoso. Personagens pegos em um estouro de rebanho precisam ser bem sucedidos em uma tarefa de defesa Velocidade de nível 5 ou sofrem 6 pontos de dano.

Interação: Em alguns lugares, os aneen são criados por sua carne e leite. Eles são conhecidos por sua velocidade e habilidade de carregar grandes pesos sem se cansar. Em caravanas mercantes, um aneen pode carregar duas ou mesmo três pessoas além de duas ou três centenas de quilos em produtos empacotados. Aneen são animais muito valorizados, valendo o mínimo de 100 shins cada.

Uso: Uma caravana de mercadores de aneen para montaria contrata os PJs para servir como guarda. Os personagens vigiam a caravana durante o dia e mantêm os aneen seguros e calmos durante a noite.

Espólio: Aneen usados como animais de carga têm como espólio aquilo que estavam carregando. A carne de um aneen morto pode alimentar cinquenta pessoas (ou dez pessoas por cinco dias).

Planícies de Kataru, página 184

Riage Negra, página 177

O Baluarte, página 136

Intromissão do Mestre: *O aneen ganha uma ação extra para fugir.*

ARANHA DE AÇO 3 (9)

Aranhas de aço são criaturas vivas de metal que tecem teias incrivelmente finas, também feitas de metal. Quando Yvaras, a jack e seus companheiros exploraram o Callostrin, um antigo complexo maquinário enterrado sob as areias do Deserto Gélido, ela encontrou um ninho de aranhas de aço e teve isso a dizer.

Deserto Gélido, página 208

"Nós tínhamos um globo luminoso para iluminar nosso caminho. De repente alguém disse que havia algo brilhante diretamente à minha frente. Na luz, certo? Parei imediatamente, e se não tivesse parado, não estaria dizendo isso agora — eu estaria em três ou quatro pedaços naquele chão. Veja, eu estendi a mão com a minha adaga para tocar seja lá o que fosse aquilo. Apenas alguns fios de teia de aranha esticados através da passagem. Isso é tudo, certo? Exceto que ao tocá-la com a minha adaga, fez-se um corte de meia polegada na lâmina. Uma lâmina de ferro boa, arruinada! Isso é o quão afiadas e fortes são essas coisas. Virei-me para avisar Naeris, mas então ele disse: 'Está tremendo!' Voltei-me para ver uma aranha brilhante como prata em nossa luz. Era do tamanho de uma bandeja de jantar, movendo-se ao longo de dois desses pequenos fios finos direto em nossa direção! Ainda bem que tínhamos o cortador-quente que Julran encontrou. Nós o utilizamos como uma arma na aranha que se aproximava. Com uma rajada ela se afastou, e nós demos o fora de lá. Naeris disse que enquanto saíamos, ele viu mais delas. Toda uma rede de suas teias esticada em todos os lugares. Eu não quero voltar para lá tão cedo."

Motivação: Fome por carne
Habitat: Vivendo em pequenos ninhos de três ou quatro, aranhas de aço tecem suas teias em ruínas escuras, locais subterrâneos e áreas selvagens de qualquer tipo de clima.
Vitalidade: 9
Dano Infligido: 3 pontos
Armadura: 2
Movimento: Curto
Modificações: Saltam e escalam como nível 6.
Combate: Aranhas de aço tentam capturar as presas em suas teias. No entanto, as teias não são grudentas, elas são afiadas como navalhas e facilmente cortam qualquer material (incluindo carne) com nível inferior a 5, causando 4 pontos de dano. Os fios são tão finos que é muito fácil andar direto até eles por acidente. Uma tarefa de Intelecto (nível 3) é necessária para vê-los a tempo. Cortar uma teia requer pelo menos 2 pontos de dano em um ataque de energia ou de uma lâmina de nível superior a 5.
Se as teias não matarem a presa imediatamente, a aranha de aço se move para atacar com sua mordida. O órgão produtor de fios da criatura fica em sua boca, e uma mordida injeta na vítima os fios metálicos. Vítimas que falhem em um teste de defesa de Potência sofrem 4 pontos de dano em Velocidade que ignora Armadura já que seus músculos e tendões são dilacerados pela injeção invasiva. Este dano é adicional aos 3 pontos normais causados pela mordida.
Interação: Interação com aranhas de aço é quase impossível porque elas só pensam em comer. Apesar de serem criaturas orgânicas, elas operam quase como autômatos.
Uso: Ao vagar através de um complexo antigo, os PJs encontram uma escotilha no chão, o que leva a um poço que desce. Mas os olhos sagazes podem ver que o eixo é atravessado por finos filamentos prateados. Os exploradores terão de descobrir como chegar até o eixo sem serem cortados em tiras.
Espólio: Se muito cuidadosamente cortados e armazenados, os fios de uma teia de aranha de aço podem ser usados como garrotes mortais ou ferramentas de corte.

Intromissão do Mestre: *O personagem passa por um fio de teia que não viu, sofrendo 4 pontos de dano.*

CAFFA (ADULTO) 2 (6)

Insetos grandes com asas iridescentes, excepcionalmente fortes e cobertas por brilho dourado, caffas aprenderam a navegar no nível do chão e abaixo dele, voando entre e ao redor de espaços que parecem muito pequenos para seu tamanho. Em espaços apertados, caffas são oponentes formidáveis devido a sua habilidade de se esquivar e deslizar através de pequenas áreas para atacar de direções inesperadas. Caffas possuem 1,2 m de envergadura.

Motivação: Território, defesa e fome por carne.

Habitat: Caffas habitam áreas com fortes ventos. Normalmente vivem próximo ao solo e algumas vezes vivem até mesmo no subterrâneo.

Vitalidade: 6

Dano Infligido: 3 (ou 2) pontos; ver Combate

Movimento: Longo

Modificações: Em espaços apertados, se defende como nível 3 devido à sua habilidade de manobrar e se esquivar de formas inesperadas.

Combate: Caffas primeiro atacam com um golpe de suas asas. Esse ataque ou derruba um oponente (mas não inflige dano) ou causa 3 pontos de dano, à escolha do caffa. Uma vez que um oponente esteja caído, os caffas tentam morder, geralmente em pontos sensíveis. Eles mordem como se fossem de um nível acima, mas causam apenas 2 pontos de dano.

Caffas são imunes a vento, empurrões e todos os outros ataques baseados em ar.

Interação: Caffas não podem ser compreendidos e nem se comunicar.

Uso: Um número pequeno de caffas representam pouco perigo, mas um enxame deles pode ameaçar uma comunidade inteira. Moradores muitas vezes pagam bem para alguém que lide com uma infestação. Algumas vezes, caçadores vão à procura das criaturas para retirar seu brilho dourado.

Espólio: Suas asas de brilho dourado podem ser coletadas, transportadas e vendidas a bons preços para interessados em usá-las para decorar suas casas, armaduras e outros itens. Como alternativa, os PJs podem usar o brilho dourado em seus próprios itens. Embora seja um material resistente para transportar e armazenar, ele é difícil para se trabalhar com; normalmente oito ou dez asas são necessárias para decorar um item pequeno.

Intromissão do Mestre: *O ataque com a asa derruba um inimigo e inflige 3 pontos de dano.*

Caffas são comumente encontrados em Cercania da Inclinação, página 179.

CAFFA (LARVA) 1 (3)

Caffas adultos plantam as sementes de suas larvas com um tipo especial de bater de suas asas. As larvas rastejam pelo solo ou o escavam, banqueteando-se com qualquer carne que encontrem, viva ou morta. Depois de se alimentar, elas se enterram no solo e se tornam casulos. Elas permanecem nesse estado por algo que varia entre algumas horas e alguns dias antes de emergirem como caffas adultos.

Motivação: Fome por carne

Habitat: Larvas de caffa vão onde os adultos as plantarem, geralmente em bandos de até uma dúzia.

Vitalidade: 3

Dano Infligido: 2 pontos

Movimento: Imediato

Modificações: Defende como nível 2 devido ao seu tamanho.

Combate: Larvas de caffa se prendem aos membros de suas presas, usando suas grandes bocas para literalmente sugar sua carne. Sua saliva injeta uma substância química que torna sua mordida indolor, mas a vítima ainda pode sentir fraqueza no membro específico. Uma vez que a larva seja puxada do membro, não há nenhum efeito duradouro.

Interação: Caffas não podem ser compreendidas e nem se comunicar.

Uso: Larvas de caffa podem ser usadas por si só ou como elemento secundário em uma luta com caffas adultos. As larvas normalmente existem em qualquer lugar onde os adultos estejam e sairão de suas tocas subterrâneas para se alimentarem.

Espólio: Se a larva de caffa estiver enterrada e bem alimentada, PJs que esperem pacientemente irão ser recompensados com a erupção de uma pequena espécie de broto no solo. Isso é um sinal de que a larva está em forma de casulo e pode ser puxada para fora do solo. Os PJs podem ferver o casulo, matando a larva dentro dele e resultando em um pequeno rolo de um fio forte de ouro chamado silster.

Intromissão do Mestre: *A mordida da larva paralisa um membro do PJ, inutilizando-o por dez minutos.*

CALLERAIL 7 (21)

Intromissão do Mestre: *O callerail acerta o personagem e tenta imediatamente absorver um item grande — armadura, uma arma, uma mochila e assim por diante.*

Enquanto o callerail pode ser encontrado em muitos lugares, A Floresta Ba-Adenu (página 189) é conhecida pela grande quantidade deles.

Um callerail é uma criatura feita da fusão de substâncias orgânicas e inorgânicas. Sua carne se mistura com madeira, aço e pedra graças à sua habilidade de absorver matéria inorgânica e adicionar o material a seu corpo. A criatura é gigante e pesada — medindo 4,6 m de altura — que caminha usando suas patas dianteiras bem como suas patas traseiras mais curtas. Seu corpo é um aglomerado de materiais.

As partes orgânicas de um callerail permanecem coesas de modo que seu sistema circulatório alcance todas as áreas de seu corpo. Ele ainda precisa de alimentos — na verdade ele requer ainda mais comida do que uma criatura normal do seu tamanho. Os callerail não são particularmente brilhantes e agem por instinto animal na maioria das situações. Eles se reproduzem assexuadamente.

Motivação: Fome por carne

Habitat: Qualquer lugar.

Vitalidade: 30

Dano Infligido: 7 pontos

Armadura: 3

Movimento: Curto

Modificações: Defesa de Velocidade como nível 6 devido a seu tamanho. Quebra objetos como nível 9. Reage a enganações e trapaças como nível 5.

Combate: Um callerail esmaga seus oponentes com seus poderosos membros, e sua habilidade de absorver matéria dá a ele algumas opções interessantes. Por exemplo, ele pode se curar absorvendo matéria, particularmente grandes pedaços de materiais resistentes como metal. Fazendo dessa sua ação, um callerail cura um número de pontos igual ao nível do material (cerca de 5 ou 6 pontos para grandes peças de metal ou pedra).

Além disso, um callerail pode retardar a sua ação até um inimigo atacar com uma arma. O inimigo precisa fazer um teste de defesa de Velocidade para evitar que sua arma seja absorvida pela criatura. Absorver uma arma cura um callerail em alguns pontos e também cancela os efeitos do ataque independente do teste de defesa de Velocidade ser bem sucedido. Uma arma absorvida é destruída.

Interação: Argumentar com um callerail faminto é impossível, e eles estão sempre com fome. No entanto, um personagem inteligente pode enganá-los através de uma armadilha, criando uma distração ou usando alguma tática similar.

Uso: Esses predadores se mudam para uma área e ameaçam a região inteira. Dois callerails em uma mesma localidade representam um perigo para todos os seres vivos. Os monstros lutam até a morte, cada um tentando absorver a parte inorgânica do outro e destruindo tudo o que fica em seus caminhos.

Espólio: Algumas vezes uma peça de material raro ou mesmo uma cifra ou artefato pode ser encontrado nos destroços do cadáver de um callerail.

CÃO CAPENGA 2 (6)

O flagelo de muitas terras ermas, cães capengas viajam em grandes bandos. Assemelham-se a cães magros, mas suas cabeças parecem mais com as de aves do que de um canino, dando a impressão de um crânio de um pássaro agregado ao corpo de um cachorro morto.

Motivação: Fome por carne

Habitat: Cães capengas vivem em regiões áridas e planícies temperadas. Raramente, são encontrados em montanhas em números menores.

Vitalidade: 6

Dano Infligido: 4

Movimento: Curto

Modificações: Percepção como nível 5 devido ao seu faro.

Combate: Essas criaturas causam dano com sua terrível mordida. Cães capengas atacam em grande número. Quatro a seis deles podem se concentrar em um inimigo e fazer um ataque como se fossem uma criatura de nível 4, infligindo 8 pontos de dano. Cada cão ainda precisa ser atacado individualmente, como o normal. Se seu número for reduzido a menos de quatro, eles fogem.

Interação: Esses animais famintos e ferozes entendem apenas a fome e o medo. Eles não podem ser compreendidos nem mesmo por alguém com habilidade de interagir ou treinar animais.

Uso: Um grande número de cães capengas pode fazer um encontro de combate angustiante para os PJs. Eles atacam viajantes nas estradas ou aqueles que vagueiam por um vale solitário.

Intromissão do Mestre: *O cão capenga é contagioso. Um PJ mordido pelo cão deve fazer um teste de Defesa de Potência após o combate ou terá que descer um passo no Marcador de Dano por conta da infecção.*

CARANGUEJO-FANTASMA 5 (15)

Caranguejos-fantasma vivem no fundo do oceano, geralmente em lugares que têm pelo menos 1,6 km de profundidade. Eles podem ter mais de 1,5 m de diâmetro, mas têm, em média, 1 metro. Caçadores ágeis e tecelões intricados, caranguejos-fantasma podem fazer suas teias de sílica ao longo de qualquer superfície desnivelada ou irregular, incluindo recifes de corais, navios afundados e antigas ruínas. Se nenhuma superfície estiver disponível, eles fazem uma, matando animais grandes para que possam construir teias através de suas carcaças e ossos.

Eles não são caranguejos de verdade, são criaturas aracnídeas cobertas por uma caparaça dura feita da mesma sílica que usam para construir suas teias. Caranguejos-fantasma aparecem e desaparecem nas profundezas se deslocando entre reinos. Suas teias também são quase sempre invisíveis, a menos que alguém saiba procurar por suas cordas tremeluzentes e quase brancas.

Apesar dos caranguejos-fantasma serem cegos, seu apurado tato lhes permite caçar e devorar qualquer coisa que capturem em suas teias.

Motivação: Fome por carne

Habitat: Caranguejos-fantasma vivem sozinhos ou em pares no fundo do oceano.

Vitalidade: 20

Dano Infligido: 6 pontos

Armadura: 6

Movimento: Curto

Combate: Caranguejos-fantasma esperam pacientemente até que um PJ esteja emaranhado nos fios de sílica quase invisíveis de suas teias. Assim que um personagem for pego, a teia começa o seu trabalho, desidratando a proteção em volta de seu DNA (causando 3 pontos de dano por rodada pelo tempo que estiver preso).

Enquanto a vítima estiver presa, um caranguejo-fantasma usa suas pinças dianteiras gigantescas para rasgar a carne de suas presas vivas (6 pontos de dano). Se uma das pinças dianteiras do caranguejo for esmagada ou removida, ele pode tecer outra para substituí-la, um processo que leva duas rodadas.

Caranguejos-fantasma são imunes a efeitos baseados em visão, como ilusões.

Uso: Os PJs estão mergulhando nas profundezas de um oceano em uma missão para recuperar um tesouro de uma construção há muito naufragada. Enquanto estão lá, eles percebem criaturas fantasmagóricas passando de relance pelo canto de seus olhos, correndo através de luz e sombra. Os personagens podem também encontrar longas e brilhantes teias entre os acessórios apodrecidos debaixo d'agua.

Espólio: Teias de sílica e carapaças podem ser usadas como ferramentas, corda, escudos e outros itens úteis que geralmente terão de duas a dez vezes a força de um item mundano.

Intromissão do Mestre: *Um personagem danifica ou remove uma das pinças dianteiras do caranguejo-fantasma, fazendo com que rapidamente surja uma nova. A nova pinça tem quase o dobro do tamanho da primeira, aumentando o dano para 8 pontos.*

Apesar de existir criaturas que são chamadas de caranguejos-fantasma em nosso mundo, a versão do Nono Mundo não se relaciona a eles de forma alguma. Na verdade, as habilidades únicas dos caranguejos-fantasma do Nono Mundo sugerem que eles podem ser resultado de bioengenharia, embora seja uma incógnita para qual finalidade.

CHIROG 4 (12)

Intromissão do Mestre: *Um chirog morde seu oponente já agarrado, acertando automaticamente e ignorando a armadura.*

Chirogs são abhumanos vagamente reptilianos com grossas placas de armadura cobrindo a maior parte de seus corpos. Eles vivem para caçar e matar, mas apesar de sua natureza selvagem, são astutos e mais inteligentes que a maioria dos abhumanos. Eles compreendem a numenera — e a desprezam. Ainda mais do que matar humanos, eles gostam de destruir as relíquias do passado (talvez seja ressentimento racial por injustiças cometidas contra eles há muito tempo).

Chirogs vivem em pequenos bandos com um líder declarado que geralmente é uma fêmea. De fato, ela é provavelmente a mãe de muitos membros do bando. As criaturas têm uma relação incestuosa complicada, e fêmeas adultas eventualmente saem para formar novos bandos, algumas vezes levando um ou dois irmãos com elas.

Motivação: Fome por carne

Habitat: Chirogs vivem em pequenos grupos de três a seis, geralmente em áreas arborizadas ou regiões montanhosas rochosas.

Vitalidade: 15

Dano Infligido: 5 pontos

Armadura: 3

Movimento: Curto

Modificações: Escala como nível 7.

Combate: Chirogs não usam armas ou ferramentas, geralmente atacando com uma mordida selvagem. No entanto, eles também podem agarrar um inimigo, o que funciona como um ataque normal, exceto que em vez de causar dano, imobiliza o inimigo. O inimigo poderá realizar apenas ações puramente mentais ou tentar se libertar (uma tarefa de Potência com dificuldade 4). Tanto o chirog agarrando quanto o inimigo agarrado são alvos fáceis para outros combatentes, fazendo com que o atacante receba uma modificação de dois passos de dificuldade a seu favor.

Interação: Cerca de um em cada três chirogs fala a língua humana, provavelmente a Verdade. (Todos eles falam uma língua própria, que é bastante simplista). Chirogs são odiosos e raivosos, mas não é impossível argumentar com eles.

Uso: Quando os PJs finalmente alcançam a catacumba que contém o dispositivo numenera que procuram, eles encontram um bando de chirogs lá, prontos para destruí-lo.

CULOVA 4 (12)

Culovas são humanoides aracnídeos com oito pernas finas, um abdômen bulboso e um par de braços humanoides com três dedos. Oito olhos adornam suas cabeças como contas coloridas em cima de uma boca com dentes perturbadoramente grandes. Eles se movem com rapidez surpreendente.

Culovas geralmente são criaturas pacíficas que vivem em pequenos grupos na profundeza das florestas, à procura de comida e cuidando de seus filhotes. Eles levam uma vida simples.

Motivação: Defesa

Habitat: Culovas vivem em bandos nas florestas, particularmente na Floresta Oeste.

Floresta Oeste, página 137

Intromissão do Mestre: *O culova expele seu veneno sem aviso algum — mesmo que seja em um turno que ele seja atacado com uma arma.*

Vitalidade: 20

Dano Infligido: 4 pontos

Armadura: 2

Movimento: Longo

Modificações: Move com furtividade e escala como nível 6.

Combate: Culovas podem expelir veneno de suas bocas. Quando o fazem, suas cabeças se viram quase 360 graus, de modo que todas as criaturas dentro de 3 m são atingidas em seus olhos, narizes e bocas pelo veneno. Uma vítima deve fazer um teste de Defesa de Potência; aqueles que falharem sofrem 4 pontos de dano de Velocidade (ignorando Armadura). Caso contrário, culovas atacam usando armas, normalmente azagaias ou clavas espinhosas.

Culovas apreciam preparar emboscadas para seus inimigos ou se esgueirar para flanquear ou surpreender pela retaguarda. Se as coisas chegarem ao ponto em que um culova se envolva em combate, ele luta até a morte.

Interação: Culovas evitam contato com outras criaturas inteligentes a menos que eles ou seus territórios sejam ameaçados. Eles não deixam o terreno familiar exceto em circunstâncias extraordinárias, por isso estão sempre na defensiva, mesmo quando lançam um ataque. No entanto, é possível negociar com um culova em combate. Se você puder convencer a criatura que não é uma ameaça ou que vai deixar de ser uma ameaça, o que geralmente envolve deixar a área, você pode sair do encontro ileso.

Uso: Culovas vivem principalmente na Floresta Oeste e a defendem contra a invasão de seres humanos. Os nobres locais têm oferecido recompensas por suas cabeças por interromperem o importante comércio de extração de madeira na floresta. PJs que caçarem as criaturas irão receber 10 shins por cabeça de culova que trouxerem de volta.

Espólio: Culovas geralmente têm 1d6 azagaias e uma clava espinhosa, e muito raramente podem ter uma cifra. Eles nunca têm shins ou outras coisas que um humano possa achar valiosas.

DESMONTADOR 5 (15)

Intromissão do Mestre: *Um desmontador amigável ou ambivalente ataca subitamente sem provocação.*

Um desmontador é uma criatura artificial de aparência estranha, de vidro e aço, com seus finos braços metálicos dispostos em torno de seu abdômen circular. Sua metade superior é cheia de luzes verdes ofuscantes e saliências mecânicas, algumas das quais podem ser mecanismos sensoriais. Sua metade inferior é um amplo mecanismo que permite que ele flutue 90 cm acima do chão. Quando pousado, o desmontador tem cerca de 2,4m de altura. Desmontadores são autômatos artificialmente inteligentes que parecem ter enlouquecido em algum momento. Agora eles agem erraticamente, algumas vezes atacando criaturas, algumas vezes ignorando-as, algumas vezes destruindo o que se deparar com eles, algumas vezes vagando sem rumo.

Motivação: Imprevisível

Habitat: Desmontadores viajam sozinhos ou em par e podem ser encontrados em qualquer lugar.

Vitalidade: 18

Dano Infligido: 5 pontos

Armadura: 4

Movimento: Curto

Combate: Os braços de um desmontador terminam em ferramentas que permite-lhes desmontar matéria inorgânica em nível molecular, transformando sólidos em líquido e gás. Obviamente, essa habilidade faz dele um efetivo combatente contra autômatos e assemelhados. Um desmontador causa 10 pontos de dano contra inimigos inorgânicos. Além disso, um desmontador pode destruir a arma ou armadura de um inimigo ao tocá-las, o que normalmente é a sua estratégia inicial contra oponentes orgânicos que estejam com armaduras ou armas.

As ferramentas de desmontagem da criatura não podem afetar matéria orgânica, mas esta limitação pode ter sido programada neles, talvez como um mecanismo de segurança, em vez de uma incapacidade. Um desmontador com essa proibição removida pode ser um verdadeiro terror.

Interação: Desmontadores são inteligentes, porém erráticos ao ponto da insanidade. Eles entendem a fala e, depois de ouvir uma língua por um tempo, muitas vezes podem falá-la de forma bem básica. É possível conversar com um desmontador, mas a criatura terá a mesma probabilidade de atacar sem provocação, talvez no meio de uma conversa. Ainda assim, um personagem carismático, inteligente e perspicaz pode ser capaz de descobrir o que um desmontador quer (naquele momento) e convencê-lo a não atacar ou talvez a fazer alguma coisa para ajudá-lo.

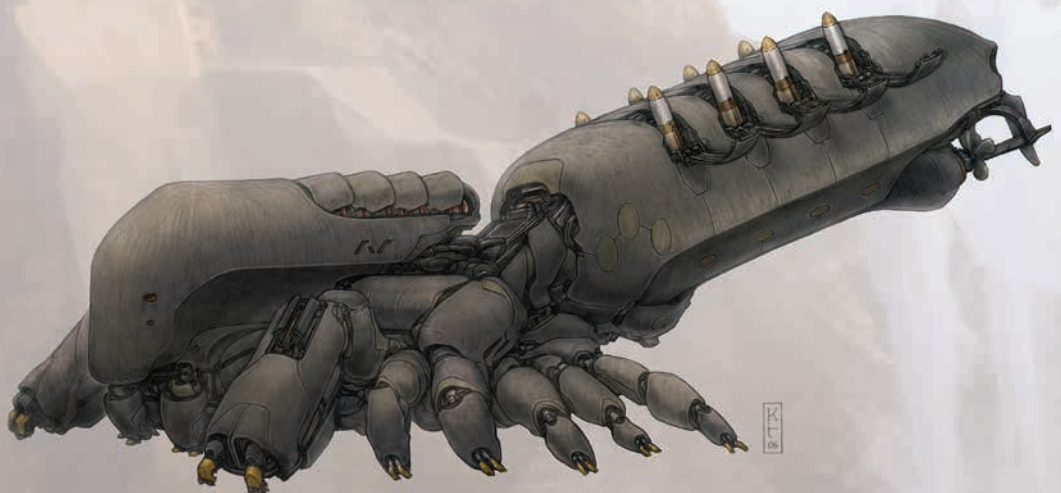
Uso: Vagando em antigas ruínas ou em meio a antigos complexos. desmontadores dão excelentes encontros com resultados imprevistos.

Espólio: Os restos de um desmontador destruído podem conter 1d100 shins, 1d6 +1 cifras, uma esquisitice e talvez um artefato aproveitável.

DESTRUIDOR ATERRORIZANTE 10 (30)

Intromissão do Mestre: *O destruidor aterrorizante ativa uma onda de energia que repara 1d6 + 4 de seu próprio dano e faz um ataque elétrico que inflige 20 pontos de dano em um único alvo.*

"Se existir uma visão mais horrível no Nono Mundo do que ver um destruidor aterrorizante vindo até você, eu não sei o que seria. Pesadas, metálicas e monstruosas, essas coisas imparáveis são como insetos gigantes equipados para ir à guerra contra o mundo todo de uma só vez."

—Jennis Falon, explorador

Chamados de destruidores aterrorizantes pelas poucas pessoas que sabem de sua existência, essas gigantescas máquinas de guerra possuem cérebros orgânicos e órgãos internos protegidos por um escudo metálico de auto-reparação. Com suas doze pernas, eles se arrastam sobre qualquer superfície, até mesmo se agarrando a superfícies verticais como um inseto se for o caso, mas se entrarem na água, seu abdômen se abaixa e um motor propulsor faz com que ele se movimente de forma eficiente. Embora um único destruidor aterrorizante possa lançar um ataque contra uma cidade inteira, é muito mais provável que você encontre um defendendo um local importante e antigo.

Motivação: Defesa

Habitat: Apenas um desses autômatos é visto por vez, mas imagens holográficas mostram cenas de um passado distante quando centenas de destruidores aterrorizantes rastejavam por um campo de batalha juntos. Eles podem ser encontrados na terra ou debaixo d'água.

Vitalidade: 100

Dano Infligido: Normalmente 10 pontos, ver combate.

Armadura: 5

Movimento: Curto

Modificações: Defesa de Velocidade como nível 8 devido ao seu tamanho e velocidade.

Combate: Destruidores aterrorizantes podem atacar inimigos a até 1,6km de distância — e possivelmente mais longe — com mísseis que podem matar centenas de pessoas de uma vez, infligindo 20 pontos de dano em todos os alvos dentro do longo alcance de detonação. Se os alvos pegos pela explosão fizerem um teste de defesa de Velocidade bem sucedido, em vez disso sofrem 8 pontos de dano.

De perto, um destruidor aterrorizante pode fazer ataques corpo a corpo com seus membros ou com suas "mandíbulas", que podem arrastar uma criatura atingida para o interior da máquina de guerra. Lá, ela é mantida imóvel e atingida por cargas elétricas até a morte (a cada rodada ela sofre 6 pontos de dano que ignoram Armadura). Uma tarefa de Potência permite que uma criatura presa dessa forma se liberte.

O mais provável, no entanto, é que um destruidor aterrorizante emita um choque elétrico que causa 10 pontos de dano a todos dentro do alcance imediato. Destruidores aterrorizantes lutam até a morte. um destruidor aterrorizante repara 1d6 pontos de dano a cada rodada.

Interação: Se uma comunicação puder ser estabelecida com o cérebro orgânico, um PJ pode argumentar com um destruidor aterrorizante, mas convencê-lo a fazer alguma coisa é muito difícil.

Uso: Um destruidor aterrorizante é provavelmente a coisa mais horrível em um campo de batalha do Nono Mundo. A menos que você tenha um exército ao seu lado e esteja disposto a perder grande parte de seu contingente, batalhar contra ele é imprudente. Ainda assim, os maiores guardiões muitas vezes guardam os maiores tesouros.

Espólio: Os restos de um destruidor aterrorizante são o sonho de um saqueador, produzindo pelo menos 1d100 +1000 shins, 1d20 esquisitices, 1d20 cifras e 1d6 artefatos.

DRACO-XI 5 (15)

A maior coisa a obscurecer o céu do Nono Mundo é o draco-xi, um enorme réptil de pele branca, largas asas, longa cauda e uma grande crista blindada na cabeça. A criatura é leve para seu tamanho, e a crista tem um órgão exclusivo que o ajuda a voar (embora ninguém saiba exatamente como funciona).

Dracos-xi possuem sentidos aguçados, mas mais impressionante, eles podem ler a mente de qualquer criatura viva inteligente no longo alcance e, portanto, são quase impossíveis de se enganar. Eles se reproduzem raramente, mas têm uma vida extremamente longa.

Motivação: Obrigação e honra

Habitat: Dracos-xi fazem ninhos em casais; caso contrário, viajam o mundo sozinhos ou com um único cavaleiro/companheiro.

Vitalidade: 22

Intromissão do Mestre: *O draco-xi usa sua habilidade de ler mentes para antecipar e negar ataque(s) de um oponente por uma rodada.*

Dano Infligido: 5 pontos
Armadura: 2
Movimento: Longo durante o voo; curto quando no solo.
Modificações: Percepção como nível 6. Todas as tarefas de combate contra um adversário vivo como nível 6.
Combate: Dracos-xi são combatentes simplórios, atacando com mordida ou garras, mas como leem mentes facilmente, usam essa informação para ajudar em seus ataques e defesas.
Interação: Dracos-xi são criaturas inteligentes. Não podem falar (telepaticamente ou de outra forma), mas sua habilidade de ler mentes permite algum tipo de comunicação. São menos domesticados e treinados, e mais cativados como amigos.
Devido a um pacto feito há mais de cem anos, dracos-xi servem como montaria para os Cavaleiros Angulanos. Uma vez que um draco-xi seja vinculado a um cavaleiro/companheiro, os dois trabalham em conjunto até a morte (geralmente a morte do cavaleiro, uma vez que os dracos-xi vivem centenas de anos).

Cavaleiros Angulanos, página 224

Uso: Embora possam ser encontrados em liberdade, dracos-xi são, talvez, mais interessantes quando usados como companheiros de cavaleiros Angulanos.
Espólio: Raramente, um draco-xi é equipado com uma ou duas cifras ou um artefato, mas somente se ele puder usar os dispositivos.

Intromissão do Mestre: *O enxame cerca o personagem, engolfando-o. A dificuldade de quaisquer ações que ele adote enquanto estiver engolfado é aumentada em dois passos.*

ENXAME AMARELO 5 (15)

Enxames amarelos são grupos de estranhos insetos ultradimensionais. Eles devem permanecer em estreita proximidade um do outro, ou perdem sua habilidade de se manter nesta realidade. Parecem-se com uma pequena nuvem de gafanhotos amarelos até que você se aproxime o suficiente para se ver que eles são transparentes e estranhamente configurados, com corpos assimétricos que têm sete pernas e cinco asas.

Enxames amarelos se alimentam de várias substâncias químicas do cérebro e espinha de muitas criaturas do Nono Mundo.
Motivação: Fome por vários compostos orgânicos
Habitat: Em qualquer lugar
Vitalidade: 18
Dano Infligido: 5 pontos
Movimento: Curto
Modificações: Defesa de Velocidade como nível 6.
Combate: Um enxame amarelo se move e ataca com centenas de pequenas mordidas e picadas. O truque ao lutar contra um enxame é que ele alterna para dentro e fora da realidade, por isso a cada rodada, o Mestre lança um d6 (sim, o Mestre lança um dado!). Se o resultado for 1–3, nenhum ataque ou habilidades especiais afetarão o enxame nesta rodada, mas os jogadores não sabem disso até depois de terem declarado suas ações. No entanto, o enxame sempre ataca exatamente antes ou depois de desaparecer, por isso é sempre capaz de afetar criaturas neste mundo.
Interação: Não é possível se comunicar com um enxame amarelo.
Uso: Enxames amarelos muitas vezes permanecem perto de portões interdimensionais ou outros pontos de acesso, por isso a presença de um enxame é um bom indicador de que há um portão nas proximidades.

As pessoas do Nono Mundo muitas vezes se referem a entidades extradimensionais como o enxame amarelo ou os erynth grask como "demônios". Pensam nelas como entidades sobrenaturais do outro mundo feitas de pura maldade. A verdade é muitas vezes mais complexa, mas os perigos que essas criaturas representam tornam as percepções dos nonomundianos compreensível.

Intromissão do Mestre*:* *O erynth grask surge da terra debaixo do PJ, acertando-o automaticamente com sua mordida e tentáculos e deixa o personagem caído ao chão.*

ERYNTH GRASK 6 (18)

"Originários de alguma outra dimensão, erynth grask são criaturas horríveis de fome e ódio. Eles têm um controle sobre a matéria que garante a eles controle psicocinético sobre pequenos objetos, manipulando as coisas com suas pequeninas mãos como um maestro rege uma orquestra.

Semelhante a um verme, com quatro tentáculos em torno de sua boca cheia de dentes, um erynth grask tem dois braços longos e finos e seis pequenos braços. Os braços longos podem segurar e agarrar objetos, mas os menores não podem. Seus tentáculos possuem algo em sua natureza que é a antítese da vida em nosso mundo, rompendo os nervos de uma criatura que toquem.

Foi postulado que existe apenas um erynth grask, e que os vários encontros que foram documentados são de fato apenas projeções em nossa realidade dessa entidade singular."

–A Ameaça Ultraterrestre por Vibor Bondanth

PJs são limitados a uma ação por rodada (exceto em casos especiais), mas muitos tipos de PNJs, como o erynth grask, podem realizar diversas ações ao mesmo tempo.

Motivação: Fome por carne
Habitat: Qualquer lugar, incluindo o Subterrâneo. Um erynth grask normalmente é encontrado sozinho.
Vitalidade: 28
Dano Infligido: 8 pontos
Armadura: 1
Movimento: Curto
Combate: Um erynth grask escava o solo com a mesma velocidade que se move na superfície. Quando ataca a presa por baixo, ele pode usar suas garras ou mordida, ou pode usar seus tentáculos, que não causam dano, mas em vez disso interrompem o sistema nervoso de uma criatura, fazendo a vítima perder seu próximo turno se ela falhar em um teste de defesa de Potência.

Ao mesmo tempo, o erynth grask usa suas habilidades psicocinéticas para agarrar pequenos objetos (pesando 4,5 kg ou menos) que estejam próximos. Ele usa esses objetos de várias maneiras. Primeiro, eles podem ser usados como escudos, com cada um aumentando a dificuldade para acertar um erynth grask em um passo; não mais do que dois objetos podem ser usados dessa maneira. Segundo, a criatura pode arremessar os objetos como projéteis (alcance longo, 6 pontos de dano). Terceiro, o erynth grask pode distrair um inimigo agarrando um objeto em sua mão ou em seu corpo, o que aumenta a dificuldade de todas as ações do inimigo em um passo. Ele pode fazer isso apenas uma vez por inimigo.

Um erynth grask pode manipular seis objetos por vez: dois escudos, dois projéteis e duas distrações; seis projéteis; dois escudos e quatro distrações; ou qualquer outra combinação, embora não mais do que dois escudos de uma vez e não mais que uma distração por inimigo.

Um erynth grask foge se sofrer dano igual a metade da sua vitalidade.

Interação: Essas criaturas ultraterrestres são incrivelmente inteligentes, mas bastante alienígenas. Elas possuem sua própria linguagem e muitas vezes marcam seus corpos com símbolos cujo significado somente elas conhecem.

Uso: Como um encontro surpresa, nada funciona melhor do que um erynth grask. É um inimigo mortal que pode lidar com um grupo inteiro de uma só vez.

Espólio: O cérebro de um desses ultraterrestres contém 1d6 cifras liquidas (que podem ser embebidas, injetadas e assim por diante).

Intromissão do Mestre: *O escutimorfo é mais resistente do que outros de sua espécie e tem +10 de vitalidade.*

ESCUTIMORFO 3 (9)

Escutimorfos parecem com enormes centopeias marrons. Geralmente passivos, eles preferem se defender sem atacar. Eles passam a maior parte de suas vidas enrolados em torno de grandes tubos ou árvores, absorvendo nutrientes de quaisquer líquidos e criaturas que fiquem presas às suas superfícies pegajosas. Embora normalmente habitem áreas em grupos, cada escutimorfo geralmente tem sua própria árvore ou tubo.

Quando essas criaturas se levantam, é evidente que elas têm centenas de pés, cada um tão grosso como o pulso de um homem. Sua altura em pé alcança de 1,8 a 2,4 metros, e seus corpos possuem tipicamente o dobro disso em comprimento. Escutimorfos têm um par de grandes pinças dianteiras que se projetam quando essas criaturas se sentem ameaçadas; essas pinças causam 4 pontos de dano.

Motivação: Autodefesa

Habitat: Florestas quentes ou temperadas (ou áreas similares)

Vitalidade: 12

Dano Infligido: 4 pontos

Armadura: 6

Movimento: Curto

Modificações: Escala como nível 6. Quando enrolada apenas com seu exoesqueleto exposto, se defende como nível 8.

Combate: Quando tocado ou atacado, o exoesqueleto de um escutimorfo exsuda uma substância vaporosa que torna a criatura escorregadia. Em um segundo ataque, a substância se torna pegajosa; quem tocar a criatura, nesta fase, fica preso por uma rodada (a vítima perde seu turno). Se o escutimorfo continuar a ser atacado, ele se ergue de sua posição enrolada ao redor da árvore, e suas grandes pinças dianteiras procuram atacar quem o está atacando. Se um escutimorfo ataca, os outros também começam a responder, lutando como um grupo.

Interação: Escutimorfos são grandes insetos e comportam-se como tal.

Uso: Escutimorfos habitam muitas florestas e semiflorestas do Nono Mundo — em qualquer lugar onde existam troncos verticais, tubos ou outras estruturas altas e redondas. Eles costumam obstruir os caminhos de exploradores que estão tentando escalar.

Espólio: Escutimorfos são difíceis de matar e não oferecem muito na forma de espólio. No entanto, aqueles com conhecimento da numenera podem encontrar uso para as substâncias oleosas ou pegajosas que existem em pequenas glândulas sob o exoesqueleto.

ESPOSA NIBOVIANA 3 (9)

Estes constructos biológicos parecem ser belos seres humanos do sexo feminino. A sua única função, no entanto, é seduzir os seres humanos do sexo masculino para que possam engravidar. A gravidez em uma esposa niboviana abre uma fenda transdimensional dentro de seu útero, dando a uma criatura ultraterrestre (como um abykos, um erynth grask ou qualquer criatura ultraterrestre que o Mestre quiser) acesso a este nível de existência. O tempo necessário para a "gestação", que na verdade é o alinhamento de mudanças de fase para criar a fenda, varia de dez minutos a nove meses. Quando a criatura ultraterrestre "nasce", a esposa niboviana a alimenta como se fosse uma criança, mesmo que claramente não seja. Durante este tempo, o constructo defende a "criança" ferozmente, usando incrível força e resistência. A jovem criatura se desenvolve rapidamente, e sua primeira e única compulsão é caçar e matar o seu "pai". Uma vez que faça isso, ele estará livre para fazer o que quiser no mundo.

Esposas nibovianas provavelmente são a causa dos muitos ultraterrestres atualmente presentes no Nono Mundo.

Motivação: Sedução para a reprodução, a defesa de sua "prole"
Habitat: Em qualquer lugar
Vitalidade: 9
Dano Infligido: 5 pontos
Armadura: 2
Movimento: Curto
Modificações: Resiste a efeitos mentais como nível 4.
Combate: Esposas nibovianas atacam com seus punhos, que golpeiam com uma força que trai sua natureza desumana. Sua carne é tão resistente como uma armadura.
Interação: Enquanto você der às esposas nibovianas o que elas querem, elas serão amáveis e prontas para agradar. Elas nunca podem ser convencidas a abandonar seu imperativo (reprodução e alimentar seu terrível filho), mas em outras questões, elas podem ser perfeitamente razoáveis.
Uso: Um estranho encontro com esposas nibovianas pode introduzir o conceito de seres de outras dimensões de uma maneira horrível. Os antigos exploraram outras dimensões e interagiram com ultraterrestres, mas no Nono Mundo, esses seres são considerados como demônios.
Espólio: Os mecanismos internos de uma esposa niboviana podem fornecer 1d6 cifras para alguém treinado na extração delas.

Abykos, página 230
Erynth grask, página 241

Intromissão do Mestre: *A natureza estranha desta esposa niboviana em particular permite que ela se teletransporte para um covil predeterminado, levando a cabo uma fuga eficaz.*

Um dos maiores ajuntamentos de esposas nibovianas fica em Naresh Oculta (página 178), uma cidade na Riage Negra.

Intromissão do Mestre: *O galopa na neve ganha uma ação extra imediata, que ele usa para fugir para longe.*

Rumores dizem que nas vastas terras quentes, para o norte, habitam galopa castanhos e sem pelos, idênticos em todas as outras formas aos galopa na neve.

GALOPA NA NEVE 3 (9)

Alto e de pernas finas, um galopa na neve é um onívoro veloz. Ele tem um pescoço muito curto e uma cabeça grande com uma boca larga, cheia de dentes. O pelo longo cobre seu corpo arredondado, muscular. Imediatamente abaixo de sua boca estão dois braços finos com mãos de dois dedos que ele usa principalmente para agarrar comida ou navegar por subidas traiçoeiras. Como carece de polegares, ele não é capaz de usar ferramentas.

A maioria das pessoas especula que o galopa na neve seja uma criatura geneticamente manipulada destinada a ser usada como montaria em ambientes rochosos. No Nono Mundo, no entanto, muitos galopa na neve vagueiam livremente.

Motivação: Autodefesa

Habitat: Galopa na neve vivem em pequenos bandos em climas mais frios ou grandes altitudes.

Vitalidade: 12

Dano Infligido: 3 pontos

Movimento: Longo

Combate: Um galopa na neve pode se defender com uma mordida violenta, mas, mais provavelmente, ele foge do perigo.

Em nível intuitivo, um galopa na neve pode perceber criaturas dentro de curto alcance que significam perigo.

Interação: Galopa na neve dão excelentes montarias. Eles podem suportar um cavaleiro e centenas de quilos de equipamento e ainda escalar alturas precárias. Eles viajam em grande velocidade, aparentemente sem se cansar.

Se um galopa na neve selvagem for capturado, ele pode ser domado e treinado de forma relativamente rápida, tornando-se cooperativo e dócil. Essas criaturas são um pouco mais inteligentes do que os animais típicos, e alguns podem até mesmo ser treinados para usar cifras anoéticas e outros dispositivos simples.

Uso: Muito provavelmente, os personagens encontrarão um galopa na neve como montaria, provavelmente, a serviço de um batedor, um comerciante ou um explorador.

Espólio: Um galopa na neve tem apenas o que seu cavaleiro lhe dá.

ITHSYN 4 (12)

Ruidosos e horríveis, as coisas chamadas ithsyns parecem ser o resultado de um experimento genético que deu errado. Possuindo características distintas de aves, répteis, mamíferos e peixes, eles parecem difíceis de categorizar. No fim, entretanto, eles são únicos a seu próprio modo.

Ithsyns são ovíparos que vivem em grandes ninhos comunitários os defendem ferozmente — até a morte. Esses carnívoros caçam em bandos, à procura de presas de qualquer tamanho. Ithsyns não veem nem ouvem muito bem e confiam em suas longas línguas serpentinas para grande parte de seus sentidos.

Motivação: Fome por carne

Habitat: Ithsyns vivem em grupos de três a seis em qualquer região de clima quente.

Vitalidade: 12

Dano Infligido: 4 pontos

Armadura: 1

Movimento: Curto

Modificações: Percepção como nível 3. Resiste a ataques mentais como nível 3.

Combate: Quando ataca, um ithsyn investe com uma explosão de velocidade. Em uma mesma ação, ele pode se mover até uma distância longa e atacar ou com um chute violento ou com sua estranha boca trifurcada.

Se atingido em combate, um ithsyn libera um gás esverdeado escuro de orifícios por todo o seu corpo. Criaturas em alcance imediato precisam fazer um teste de defesa de Potência imediatamente, e aqueles que falharem serão confundidos por uma rodada. Liberar o gás não é parte da ação do ithsyn, é apenas uma reação imediata ao ser atingido.

Vitimas confusas se comportam de forma aleatória em sua próxima ação. Lance d100 e consulte a tabela abaixo.

d100	Ação da Vítima
01–20	Corre em uma direção aleatória por uma distância curta
21–30	Ataca a criatura mais próxima usando os meios mais práticos
31–60	Não faz nada além de tossir e gritar
61–80	Cai e rola no chão
81–90	Larga o que estiver segurando e cobre os olhos e rosto com as mãos
91–00	Ativa a mais poderosa habilidade, cifra ou artefato disponível que não seja um ataque (se não tiver nenhum, lance o dado novamente)

Interação: Ithsyns são animais. Eles não podem dialogar, embora em teoria, eles possam ser domados e treinados. Eles reagem com medo à demonstração de força superior, fugindo a menos que tenham que proteger seus ninhos.

Uso: Um bando de ithsyns pode ser um encontro interessante para personagens viajando pelos ermos. Ou ainda pior seria um bando deles que tenham um ninho no topo ou em frente à entrada de uma instalação abandonada que os PJs precisem entrar.

Espólio: Um ninho de Ithsyn pode ter uma cifra ou 1d10 shins, mas qualquer um desses espólios seriam as sobras de uma vítima anterior.

Intromissão do Mestre: *Os efeitos do gás do ithsyn duram por 1d6 + 1 rodada (em vez de uma rodada) para a infeliz vítima.*

Intromissão do Mestre: *A cauda do jiraskar derruba o personagem no chão. Além de levar dano pelo ataque de mordida da criatura, o PJ também é pisado por seus pés com garras que causam 7 pontos de dano.*

JIRASKAR 7 (21)

Terror nem sequer começa a descrevê-los. O bosque parece silencioso. Calmo. Correndo o risco de soar clichê — muito calmo. Então, há um tremor. Um estrondo. Depois, muito mais rápido do que você poderia esperar (se você for inteligente o suficiente para perceber que o estrondo foi a aproximação de uma grande besta), uma forma terrível, mas bonita, emerge das árvores altas, uma criatura tão colorida quanto uma flor selvagem, mas florescente, com dentes, e fome, e morte. Sua perdição atira-se sobre você como se o destino guiasse seus pés. A única compaixão é que termina tão rápido quanto começou.

Jiraskars são répteis predadores ferozes. Seus corpos coloridos têm apêndices carnosos e apenas dois membros funcionais: pernas poderosas que os conduzem até a presa com grande velocidade. Eles têm sentidos terríveis (praticamente inexistentes), mas podem usar seus cérebros para acessar a esfera de dados, que os orienta para onde precisam ir. Essas bestas enormes vivem apenas para caçar, porque a maioria de suas presas é pequena, por isso eles devem matar continuamente para sobreviver.

Motivação: Fome por carne

Habitat: Jiraskars caçam sozinhos ou em pares em qualquer área úmida ou arborizada. Eles também são atraídos para grandes cristais, como os que são encontrados sob os Campos Celestes de Cristalnébula.

Vitalidade: 40

Dano Infligido: 10 pontos

Movimento: Longo

Modificações: Percepção como nível 10. Defesa de Velocidade como nível 5, devido ao tamanho. Defesa de Intelecto como nível 4. Escala como nível 2.

Combate: Jiraskars são extremamente rápidos. Eles atacam com uma mordida selvagem e não param de morder a presa até que a presa ou eles mesmos morram. Coisas como invisibilidade, ilusões, disfarces, camuflagem e esconderijos astutos não significam nada para eles.

Interação: Jiraskars são animais e agem como tal.

Uso: Como os jiraskars são muito rápidos, um encontro com um pode surgir muito rapidamente. E como eles são muito poderosos, um encontro também pode acabar muito rapidamente.

LAAK 1 (3)

Intromissão do Mestre: *O laak é mais resistente e mais tenaz do que outros de sua espécie. Ele tem 4 extra de vitalidade e causa um ponto de dano adicional.*

Laaks são répteis pequenos e venenosos de pele verde que atacam presas maiores em pequenos grupos. Eles podem saltar com velocidade e força surpreendentes. Encontrados em quase toda parte, de terras desoladas a ruínas antigas, bem como becos das grandes cidades, laaks são uma praga. No entanto, eles evitam regiões frias. Como eles são imunes a todos os venenos conhecidos, seu sangue é útil em várias antitoxinas.

Motivação: Fome por carne

Habitat: Quase em qualquer lugar, exceto regiões frias.

Vitalidade: 3

Dano Infligido: 2 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Defesa de Velocidade como nível 2 devido ao tamanho. Escala como nível 4.

Combate: Laaks saltam sobre um inimigo e usam sua mordida venenosa para derrubá-lo. As vítimas devem fazer um teste de defesa de Potência; aqueles que falharem sofrem 2 pontos adicionais de dano que ignoram Armadura. Laaks são imunes a venenos.

Interação: Às vezes, laaks são capturados jovens e treinados como animais de estimação e guardiões perversos. Eles podem ser afugentados por demonstrações de poder (como fogo, ruído, etc.).

Uso: Embora laaks sejam irritantes e estejam por toda parte, eles geralmente não são uma grande ameaça para PJs. No entanto, um encontro com um inimigo PNJ poderoso que mantenha alguns laaks como animais de estimação pode se tornar mais interessante e mais perigoso.

Certos aromas parecem influenciar ataques de laaks. Por exemplo, o cheiro da maioria das tintas para o cabelo parece enfurecê-los, enquanto o cheiro de fumaça pode afastá-los.

LEVEDURA DE SANGUE 3 (9)

Uma levedura de sangue é uma criatura quadrúpede do tamanho e da forma de um peru. Embora a criatura tenha um longo pescoço que se estica para cá e para lá, ela não parece ter uma cabeça ou olhos facilmente distinguíveis. Em vez disso, uma levedura tem uma grande abertura no final de seu pescoço que é coberta por uma membrana transparente similar a uma pálpebra.

Em vez de penas, o corpo de uma levedura é coberto por incontáveis vesículas que variam em cores do verde escuro ao cinza e vermelho. Estas bolhas estão cheias de líquido, e algumas contêm leveduras por nascer. Quando o filhote está próximo de eclodir, as bolsas podem crescer metade do seu tamanho assim como a própria levedura.

Motivação: Proteção

Habitat: Leveduras de sangue vivem em bando, geralmente em torno de lagos e outros grandes corpos de água fresca.

Vitalidade: 10

Dano Infligido: 4 pontos

Armadura: 2

Movimento: Curto

Modificações: Defesa de Velocidade como nível 4 devido ao seu tamanho.

Combate: Leveduras de sangue agem conforme a necessidade de proteger sua cria. Seu principal modo de ataque é através da abertura em seus pescoços — eles retraem a membrana e liberam bolhas de sangue repletas de sementes afiadas. As bolhas atacam o alvo em curta distância e explodem com o impacto, causando 4 pontos de dano.

Um bando de quatro ou mais leveduras de sangue pode se concentrar em um único inimigo e fazer um ataque como se eles fossem uma criatura de nível 5, causando 8 pontos de dano.

Leveduras podem estourar suas próprias bolsas corporais pressionando-as contra um PJ ou um objeto. As bolsas maiores estouram primeiro devido ao seu tamanho, e qualquer filhote de levedura dentro deles nasce. Cada filhote tem nível 2(6) e causa 2 pontos de dano.

Uso: Leveduras de sangue não são agressivas, a menos que seus filhotes sejam ameaçados. No entanto, se um bando de leveduras e seus filhotes estiver dentro ou próximo de um local que os PJs precisem acessar, elas podem atacar os personagens.

Intromissão do Mestre: *Uma semente de uma das bolhas de sangue é implantada na pele de um personagem. Até que seja retirada (uma ação de Intelecto), o personagem sofre um ponto de dano por rodada.*

A qualquer momento o Mestre pode pegar uma criatura fraca (como levedura de sangue) e ter um grupo deles atacando em massa como uma única criatura que é dois níveis maior, infligindo o dobro do dano normal da criatura fraca.

MARGR 2 (6)

Intromissão do Mestre: *Há mais margr! 1d6 reforços chegam.*

Margr são abhumanos diversiformes. Apesar de não haver dois iguais, a maioria tem algum aspecto de bode — cabeça de bode, chifres de bode, pernas de bode, cascos de bode ou alguma combinação ou diferentes graus disso. Margr vivem uma vida de violência terrível, matando uns aos outros (ou, na verdade, tudo o que encontrarem) por raiva, esporte ou sede de sangue. Eles se reproduzem e amadurecem rapidamente, portanto, seus números não parecem diminuir. Eles viajam em pequenos grupos liderados pelo mais forte e mais selvagem.

Margr vestem troféus de seus adversários mortos, mas são péssimos artesãos, então estas demonstrações são, no máximo, brutas — cabeças decepadas em ganchos, orelhas ou dedos enfiados em cordas como colares e assim por diante. Isto significa que, acima de tudo, margr fedem a carne podre o tempo todo.

Margr devem ser os mais numerosos de todos os abhumanos. Isto é certamente verdade em Baluarte e nas porções ao Sul do Além.

Motivação: Matar e destruir por prazer e dominância

Habitat: Margr vivem em tribos nômades que percorrem terras desoladas.

Vitalidade: 6

Dano Infligido: 3 pontos

Armadura: 1

Movimento: Curto

Modificações: Resistem a trapaças e mentiras como nível 3. Fazem testes de defesa de Potência como nível 3. Correm, pulam, e escalam como nível 3.

Combate: Margr tendem a empunhar armas como lanças ou machados com cabo longo. Eles usam couro, pele ou restos de outros tipos de armadura. A distância, eles atiram pedras ou o que estiver à mão causando 2 pontos de dano.

Líderes margr possuem sempre nível padrão 3 (9). Eles causam 5 pontos de dano, têm 16 de vitalidade e Armadura 2. Se o líder for morto, o resto do grupo geralmente entra em pânico e foge.

Interação: Margr são cruéis e sanguinários. Eles não são inteligentes, mas são astutos, o que os torna difícil de se enganar. Matar o líder provoca neles um frenesi de confusão e medo. Neste estado, PJs podem facilmente fugir, mas eles também podem intimidar os margr restantes a fazer o que eles ordenarem. Um personagem muito poderoso e forte poderia tornar-se o novo líder, mas tal posição seria desafiada com tanta frequência que isso tornaria os margr, de um modo geral, péssimos seguidores.

Líderes margr podem atingir um tamanho aterrorizante. Há relatos de indivíduos raros com 2,4 a 2,88 metros de altura. Estes gigantes monstruosos são de nível 5 ou superior, infligindo 9 ou mais pontos de dano, e têm pelo menos 30 de vitalidade.

Uso: Margr habitualmente atormentam pessoas civilizadas, fazendo incursões a vilas ou caravanas de comércio. Algumas comunidades colocam suas cabeças a prêmio, esperando que mercenários eliminem a ameaça, mas a maioria das pessoas pensa em margr praticamente como criaturas de mal sobrenatural — demônios ou diabos — e fazem o seu melhor para se esconder deles. Felizmente, margr nômades geralmente seguem em frente depois de alguns ataques.

Espólio: Um grupo de margr carrega seu espólio junto e não individualmente. Consiste geralmente em bens roubados, mas a maioria dos grupos também tem 4d6 shins. Um margr de um grupo — normalmente o líder — também terá 1d6 cifras e esquisitices.

MARIPOSA DE GUERRA STRATHARIANA 2 (6)

Criadas para a batalha em um mundo anterior, essas criaturas são mariposas gigantes com asas de um amarelo pálido e corpos da cor de crânios. A maioria tem uma envergadura de pelo menos 1,5m. Quando escancaram suas asas, vertem um brilho que faz murchar a carne sem prejudicar objetos inanimados.

Motivação: Fome por batalha
Habitat: Qualquer
Vitalidade: 6
Dano Infligido: 2 pontos
Movimento: Longo durante o voo; imediato quando no solo.
Combate: Mariposas de guerra strathariana podem investir para atacar com uma mordida, mas seu maior poder ofensivo é a luz de suas asas, que murcha a carne. A luz se manifesta como um cone de alcance curto de energia que inflige 4 pontos de dano a criaturas vivas. Criar esta luz requer uma ação, e uma mariposa pode usar a habilidade uma vez a cada duas rodadas. Se a vitalidade de uma mariposa cair para 3 ou menos, ela foge voando.
Uma mariposa de guerra strathariana é imune a efeitos de influência mental.
Interação: As mariposas de guerra pensam apenas em termos de batalha.
Uso: Mariposas de guerra stratharianas consistem em um encontro perigoso, geralmente nos ermos. No entanto, um bando errante poderia surgir em uma vila e aterrorizá-la, mantendo as pessoas presas em suas casas até que chegue ajuda — talvez sob a forma de PJs em viagem.

Intromissão do Mestre: *A luz das asas da mariposa faz com que o PJ desça um passo no marcador de dano.*

Ninguém sabe a origem ou o significado da palavra "strathariano".

"Stratharianos" não foram os criadores das mariposas de guerra, mas foram os primeiros a encontrá-las e fazer uso delas nos primeiros dias do Nono Mundo. Os stratharianos sumiram agora, destruídos por suas próprias criaturas que pretendiam soltar contra seus inimigos.

MASTIGÓFORO 4 (12)

Intromissão do Mestre
O mastigóforo danificado explode, causando 5 pontos de dano em todas as criaturas no raio imediato.

Mastigóforos são autômatos que parecem humanos, mas podem transformar suas mãos em longos chicotes farpados instantaneamente, sempre que quiserem. À primeira vista, eles parecem ser seres humanos médios, uniformizados com uma postura militar. Quietos e excelentes perseguidores, eles são encontrados em um de dois modos: em guarda ou caçando.

Mastigóforos vigiam certas ruínas, complexos, ou máquinas antigas. Eles costumam advertir invasores de longe uma vez, com palavras ininteligíveis (mas intenções óbvias), e se seu aviso não for atendido, eles atacam e lutam sem levar em conta a sua segurança. Eles quase sempre estão em grupos de dois ou mais.

Os autômatos precisam consumir material orgânico para funcionar e criar suas armas. Embora possam subsistir com matéria vegetal, quem criou os mastigóforos os fez para apreciar matar presas animais. A esse respeito, eles são muito agressivos, e agem sozinhos, deixando seus "parceiros" para trás para guardar o que eles estiverem protegendo.

Motivação: Manter vigília, consumir matéria orgânica
Habitat: Em qualquer lugar
Vitalidade: 15
Dano Infligido: 5 pontos
Armadura: 3
Movimento: Longo
Modificações: Defende como nível 5 quando em guarda. Ataca como nível 5 quando caça. Percepção como nível 5. Se esconde, move-se furtivamente e escala como nível 6.
Combate: Com o pensamento, mastigóforos podem projetar matéria orgânica de seus pulsos na forma de longos chicotes farpados. Esses chicotes atordoam inimigos por uma rodada, fazendo com que as vítimas percam um turno.
Enquanto em guarda, mastigóforos lutam até a destruição. Quando em caça, eles fogem se sofrerem mais de 5 pontos de dano.
Interação: Mastigóforos falam, mas não em qualquer língua conhecida hoje. Austeros e focados, eles não podem ser convencidos a fugir de seus deveres. No entanto, se eles não estiverem caçando, e se os PJs não tentarem passar por eles enquanto estiverem montando guarda, mastigóforos não são hostis.
Uso: Os PJs encontram a entrada para um complexo antigo na encosta de uma montanha arborizada. No entanto, ela é guardada por uma dupla de mastigóforos que a defendem até que sejam destruídos.
Espólio: O funcionamento interno de um mastigóforo pode fornecer 1d6 shins e 1d6 cifras para alguém treinado em sua extração.

MESOMEME 5 (15)

Quando encontrado pela primeira vez, um mesomeme muitas vezes parecer ser uma série de criaturas individuais — pessoas e animais — talvez nadando ou andando pela água rasa. Cada pessoa está falando, e os animais também estão fazendo ruídos. É um estranho coro balbuciante. Apenas em uma inspeção mais atenta é que se torna claro que as criaturas são apenas cabeças decepadas montadas em tentáculos cinza delgados, que são quase translúcidos. Esses tentáculos brotam de buracos na carapaça quitinosa de um enorme crustáceo com oito pernas, duas das quais terminam em pinças maciças.

Apesar das cabeças decepadas sobre os tentáculos falarem, o mesomeme não pode fazê-lo, nem pode entender a fala. Não é muito inteligente e age por instinto. O mesomeme se alimenta da atividade mental de suas vítimas, estimulando os cérebros em suas cabeças cortadas, que permanecem preservadas durante semanas em seus tentáculos. Esse estímulo faz com que as cabeças falem, balbuciem, rosnem ou gritem.

A qualquer momento o mesomeme tem 1d6+4 cabeças. Se morar perto de civilização, metade das cabeças será humana e a outra metade será de criaturas não-humanas como abhumanos, grandes mamíferos ou répteis ou aves de grande porte.

Motivação: Fome de estimulação cerebral
Habitat: Estas criaturas habitam sozinhas em águas doces rasas, geralmente entre juncos ou outras plantas.
Vitalidade: 20
Dano Infligido: 5 pontos
Armadura: 3
Movimento: Curto
Modificações: Move-se furtivamente na água como nível 6. Detecta aqueles se esgueirando na água como nível 7.
Combate: Quando um mesomeme emerge para fora da água, a sua verdadeira natureza é revelada e ele ataca com suas duas pinças. Cada uma dessas armas afiadas pode atacar um inimigo separado em uma única ação, ou o mesomeme pode direcionar ambas as pinças para o mesmo inimigo, com uma garra mantendo a presa imóvel e outra fazendo um corte profundo no pescoço da vítima. Quando o crustáceo ataca um inimigo dessa maneira, a vítima pode fazer teste de defesa de Velocidade (não dois), e o mesomeme causa 5 pontos de dano se acertar. No entanto, uma vítima atingida por ambas as garras desta forma também desce um passo no marcador de dano.

Uma criatura morta pelo mesomeme tem sua cabeça cortada e colocada em um novo tentáculo que sobe para empalá-la. Isso ocorre como parte da mesma ação que mata a criatura.

As cabeças decepadas não têm ligação específica com o mesomeme. Atacá-las não leva a nada mais do que roubar do crustáceo seu sustento de longo prazo.

Interação: Embora algumas das cabeças decepadas falem, os PJs não podem interagir com elas. As coisas que elas dizem são apenas fragmentos de discurso relacionados à memória.

Uso: Os PJs chegam em um pequeno povoado apenas para descobrir que o lago nas proximidades está sendo aterrorizado por uma criatura chamada pelos locais de "a coisa murmurante". Entretanto, algumas pessoas afirmam, ao contrário, que o lago está assombrado pelos recentemente falecidos, cujas vozes ainda podem ser ouvidas ecoando através da água. De qualquer forma, os moradores serão eternamente gratos a quem conseguir livrá-los da ameaça que torna muito perigoso pescar ou obter água doce.

Espólio: Muito, muito raramente, uma das cabeças decepadas pode carregar uma cifra.

Intromissão do Mestre: *Uma das cabeças decepadas diz algo tão surpreendente (talvez, por coincidência, significativo ou relevante para um dos personagens) que o PJ afetado perde seu turno.*

MURDEN 3 (9)

Intromissão do Mestre: *O Murden envenenou sua lâmina. Se atingido, o PJ deve fazer um teste de defesa de Potência ou imediatamente descer um passo no marcador de dano.*

Murdens são abhumanos. Eles andam em pé, mas nunca seriam confundidos com seres humanos. Costas curvadas para a frente de forma dramática, a pele coberta por um matiz preto brilhante, os olhos pretos enormes empoleirados sobre um bico pontudo amarelo escurecido — essas coisas parecem quase como enormes corvos com braços delgados em vez de asas. Capas de couro esfarrapadas cobrem suas costas, e muitos carregam uma bolsa de couro ou a levam a tiracolo para guardar os vários objetos que coletam.

Murdens não falam. Eles se comunicam uns com os outros telepaticamente. No entanto, a sua telepatia incomoda as outras criaturas inteligentes. A presença de um murden vivo enche a mente das criaturas ao redor com uma espécie de estática mental. Adicione esta irritação à sua mentalidade paranoica, sua crueldade, seu egoísmo e sua natureza ambígua e conspiradora, e há pouco a se gostar a respeito dos murden.

Motivação: Ganância e roubo

Habitat: Estes abhumanos vivem em pequenos bandos em regiões arborizadas, nas montanhas e nas margens de grandes corpos de água.

Vitalidade: 9

Dano Infligido: 3 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Percepção como nível 5.

Combate: Normalmente, murdens carregam estilingues e lâminas longas e cruéis. Quando possível, eles atacam a partir das sombras com emboscadas e táticas de bater e correr. Eles normalmente fogem diante de perigo real.

Em alguns lugares, murden são chamados de "homens-corvo." Em outros, "aves de lama". Em outros, ainda, "dulsein", que supostamente significa "aves repugnantes" em alguma língua obscura.

Embora sejam involuntários, seus poderes telepáticos inerentes são irritantes e prejudiciais para as criaturas próximas, que os percebem como uma estática irritante que embaralha o pensamento. Criaturas dentro do alcance imediato de um murden devem fazer uma ação de defesa de Intelecto; se falharem, a dificuldade de todas as ações que tentarem executar é aumentada em um grau. Esse empecilho dura até que eles saiam da área de influência estática.

Aqueles que experimentaram a estática de um murden em primeira mão relatam que vozes estranhas e memórias há muito esquecidas às vezes surgem na interferência mental de forma assombrosa e perturbadora.

Murdens são imunes a efeitos mentais ou danos de Intelecto.

Interação: Comunicação com murdens é muito difícil, mas eles parecem entender pelo menos um pouco das línguas humanas e podem transmitir informações através de gestos ou desenhos na areia. Confiar neles, no entanto, é um erro tolo, pois eles se deliciam com mentiras e trapaças gratuitas.

Uso: Ladrões e assassinos que vivem no limiar da sociedade humana, murdens são criaturas desprezíveis. Eles fazem excelentes inimigos que mesmo o PJ mais altruísta não hesitará em matar.

Espólio: Além de armas, cada murden leva uma coleção de objetos que valoriza. Embora muitos desses itens sejam ossos, pedras, paus e outros pedaços de lixo inútil, uma coleção inclui geralmente 1d6 shins.

NEVAJIN 4 (12)

O nevajin não é uma única criatura, mas duas. Assemelha-se a um humanoide atarracado com uma cabeça disforme quase com aparência de crânio, mas a cabeça é realmente uma criatura separada que adere ao corpo principal por meio de uma forte sucção. Quando unidas, as duas porções se fundem uma à outra com filamentos que permitem um intercâmbio de informações e de nutrientes. A separação é um processo doloroso ao qual o nevajin não se submete de bom grado.

Ambas as partes do nevajin têm seus próprios cérebros, órgãos sensoriais e sistemas digestivos. A porção da "cabeça" pode flutuar por negação psíquica da gravidade.

A origem desta criatura conjunta é desconhecida. Nevajin não parecem envelhecer, e seu método de reprodução é um mistério. Algumas pessoas especulam que pode ser assexuada, com cada porção dando um broto ao mesmo tempo para criar uma nova criatura unida.

Motivação: Curiosidade

Ambiente: Em qualquer lugar, mas particularmente em áreas isoladas do Além.

Vitalidade: 10 (cabeça) e 15 (corpo)

Dano Infligido: 4 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Compreende a numenera e executa tarefas de ofícios como nível 6.

Combate: Um nevajin não é um combatente físico proficiente. Eles geralmente defendem-se com cifras ou um artefato. Salvo outras ideias, assuma que um nevajin tem algo que lhe dá 3 pontos de Armadura por dez minutos e permite um ataque de alcance longo que inflige 4 pontos de dano.

Se ameaçada, a cabeça de um nevajin se destaca e flutua no ar. Nessa situação, a cabeça e o corpo podem fazer um ataque cada, que causam 4 pontos de dano. Além disso, tanto a cabeça quanto o corpo podem fugir se for necessário.

Um nevajin pode transferir vitalidade entre a cabeça e o corpo quando as duas partes estão unidas.

Interação: Nevajin são bastante inteligentes e falam muitas línguas com suas vozes ásperas e sussurrantes. Eles podem fornecer uma grande quantidade de informações sobre a numenera ou o Nono Mundo, mas eles esperam ser pagos por seus segredos, geralmente na forma de itens (nunca shins).

Uso: Nevajin são fontes de informação e artefatos interessantes do passado. Quando algum conhecimento secreto é necessário, os PJs devem viajar para as profundezas dos ermos para encontrar o nevajin que o tem.

Espólio: Nevajin sempre possuem pelo menos 1d6 cifras e 1d6 esquisitices e, muitas vezes, carregam um artefato também. Eles normalmente têm ferramentas e livros, mas raramente usam armas e armaduras. Eles não usam roupas.

Intromissão do Mestre: *O nevajin tem uma cifra oculta que permite-lhe tornar-se invisível ou teleportar-se.*

O Além, página 174

PALLONE 2 (6)

Intromissão do Mestre: *Há mais pallones do que os personagens inicialmente pensavam — 1d6 mais criaturas atacam.*

Pallones são criaturas em formato de disco, variando de 0,6 a 1,5 m de diâmetro e tão finas quanto a lâmina mais fina. Eles refletem a luz, não têm características discerníveis e são semitransparentes, semelhantes à forma como se visualiza uma água-viva na água. Quando vistos de lado, são praticamente invisíveis.

Pallones percorrem o Nono Mundo em um padrão migratório e podem ser encontrados em quase qualquer lugar (supondo que possam ser vistos). Normalmente, os PJs podem detectá-los por um vislumbre de suas superfícies cintilantes ao sol. Quando em estado natural, as criaturas oscilam junto no ar sem rumo, muito parecidos com balões.

Motivação: Sede por sangue

Habitat: Presentes em qualquer lugar, pallones são quase sempre encontrados em grupos de dois ou mais e, por vezes, em grupos tão grandes quanto uma dezena.

Vitalidade: 6

Dano Infligido: 4 pontos

Armadura: 2

Movimento: Curto

Combate: Atacam girando para os lados e zunindo em seu oponente com a sua borda fina, que é afiada o suficiente para cortar quase até o osso em um golpe certeiro. A borda não pode cortar através de materiais resistentes como metal, então os pallones miram áreas expostas, como mãos, pescoços e rostos.

Ao atacar sob luz solar direta, o cintilar de suas superfícies pode cegar temporariamente um oponente, que perde um turno se falhar em um teste de defesa com Velocidade. Isso não é uma ação para o pallone.

Pallones pousam somente se matarem a presa, cobrindo o corpo e drenando seu sangue.

Interação: Não é possível interagir com pallones.

Uso: Um enxame de pallones pode atacar em qualquer lugar a qualquer momento.

PHILETHIS 5 (15)

Ninguém sabe de onde vêm os altos e misteriosos philethis. Algumas pessoas acham que podem ser habitantes remanescentes de um mundo anterior, já que eles parecem ter um domínio muito superior da numenera do que a maioria das criaturas vivas atualmente. Nenhum ser humano jamais viu o corpo inteiro de um philethis e relatou o que viu, mas os vislumbres observados até o momento sugerem uma forma híbrida biomecânica. Normalmente o que se vê é uma "face" de metal e vidro cercada por mantos volumosos.

Outra especulação sobre os philethis inclui alegações de que eles são totalmente robóticos, são extrusões ultraterrestres neste mundo e sua "face" é, na verdade, uma janela de exibição para uma criatura além do espaço e do tempo. A maioria das teorias sobre a sua natureza nem sequer supõe o que os seus objetivos ou motivações poderiam ser. Eles aparecem quando e onde querem, e geralmente parecem observar eventos a distância (embora uma outra teoria sugira que eles influenciam os eventos de alguma forma).

Motivação: Desconhecida
Habitat: Em qualquer lugar
Vitalidade: 30
Dano Infligido: 5 pontos
Armadura: 4
Movimento: Curto
Modificações: Defende como nível 6. Defende contra ataque mental como nível 8.
Combate: Philethis raramente entram em combate. Quando o fazem, são capazes de produzir uma misteriosa arma numenera — talvez algum tipo de emissor de energia, ou talvez algo de natureza mais psíquica, que interrompe os processos de pensamento. No entanto, como um philethis pode se teletransportar a qualquer distância, eles simplesmente se teletransportam para longe quando ameaçados.

Embora seja pouco provável agir desta forma em combate, um philethis também pode modificar a probabilidade em pequenas coisas, como fazer uma corda romper, fazer com que uma rajada de vento feche uma porta e assim por diante. Eles fazem isso para manipular eventos a seu favor. Se a manipulação afetar um PJ, o Mestre pode forçar o personagem a refazer um teste com o dado a qualquer momento. (Ele também proporciona frequentes intromissões do Mestre.)

Interação: Philethis não são automaticamente hostis. Se envolvidos em uma conversa, eles podem responder em suas estranhas vozes de máquina, falando na língua nativa de quem falar com eles. No entanto, esses intercâmbios costumam tornar um philethis mais enigmático e não menos. Suas explicações para as coisas raramente fazem sentido, e as perguntas que fazem parecem não possuir relação com qualquer coisa acontecendo ao seu redor.

A interação com um philethis típico pode ocorrer da seguinte forma.

Humano: Quem é você e o que você está fazendo aqui?

Philethis: A lua está cheia e as rosas vão florescer em exatas 437 horas.

Humano: Do que você está falando?

Philethis: Quando você tinha onze anos de idade e jogava com aquela bola, por que você a quicou três vezes contra a parede, mas quatro vezes contra o chão?

Humano: Como você sabe alguma coisa sobre quando eu era uma criança?

Philethis: As galáxias vão colidir em breve. Temos de nos preparar.

Uso: Philethis são destinados a ser um enigma. Os jogadores nunca devem compreender bem essas criaturas, e se eles acreditarem que compreendem, algo deve acontecer para mostrar que estão errados. Além disso, os PJs devem descobrir em alguns momentos e de formas estranhas que os philethis estão envolvidos — ou ao menos parecem estar envolvidos — em situações surpreendentes. Eles estão apenas observando ou estão manipulando eventos de alguma forma? E se sim, por quê? A busca por esse conhecimento pode ser a base para uma campanha inteira.

Espólio: Philethis sempre têm 1d6 cifras e um artefato de algum tipo.

Intromissão do Mestre: *Algo inesperado e imprevisível acontece quando o philethis está próximo. O evento é pequeno, mas resulta numa alteração significativa. Por exemplo, um PJ escorrega e cai em um buraco, sofrendo danos, mas, em seguida, ele encontra algo de grande interesse no buraco.*

RASTREIO 4 (12)

Ancuan, página 166

Rastreios são criaturas biomecânicas que usam suspensores antigravidade e grandes asas como as de morcegos para se moverem pelo ar a grande velocidade, apesar de seu tamanho. Um rastreio típico tem uma envergadura de 9,1 m. Eles são nativos da terra de Ancuan na região sul do Baluarte.

Motivação: Fome por carne

Habitat: Rastreios vivem em ninhadas de três a cinco, geralmente não muito longe de uma grande massa de água.

Vitalidade: 18

Dano Infligido: 4 pontos

Armadura: 1

Movimento: Longo durante o voo; curto quando no chão

Modificações: Percepção de longo alcance como nível 5 mas, fora isso, como nível 2.

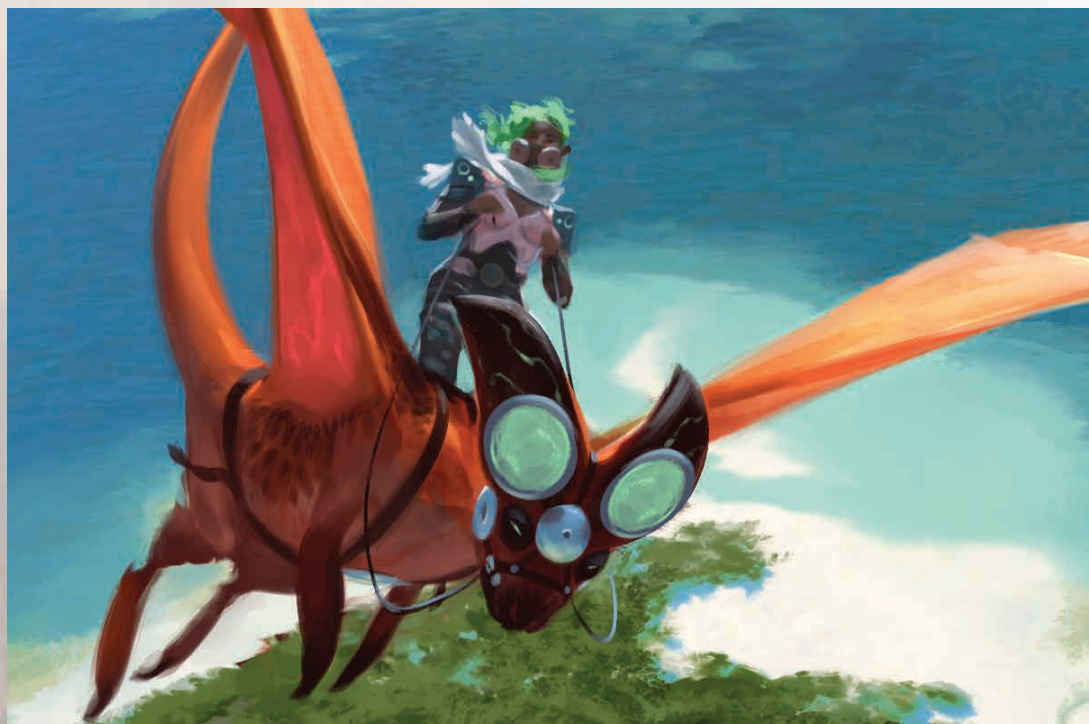
Combate: Rastreios evitam o perigo e o combate, se possível. Se precisarem lutar, eles preferem usar um gerador de energia de alcance longo em suas cabeças que disparam rajadas de energia invisível (alcance longo, 6 pontos de dano). Eles nunca lutam até a morte, já que é geralmente fácil para eles escapar voando para longe.

Interação: Às vezes rastreios são encontrados na natureza, aninhados em ilhas rochosas ao longo da costa. Mais frequentemente, no entanto, eles são domados, treinados e usados como suporte aéreo. Cavaleiros utilizam estímulos sonoros para controlá-los.

Uso: Um pequeno punhado de rastreios se mudou para ruínas não muito longe de um povoado pequeno. O prefeito, que quer reformar e usar as ruínas, procura mercenários para limpar a área dos rastreios. Enquanto isso, cavaleiros locais estão divulgando que pagam bem por qualquer rastreio jovem trazido com vida para eles.

Espólio: A natureza biomecânica de um rastreio significa que seu corpo contém 1d6 – 2 cifras (o que também significa que alguns corpos não têm nenhuma).

Intromissão do Mestre: *Um som alto embaralha os sentidos do rastreio e o deixa furioso, fazendo um ataque extra em seu turno.*

Muitos já viram batalhas épicas entre cavaleiros de rastreios e cavaleiros Angulanos montados em draco-xi nos céus sobre as terras ao sul de Baluarte.

RUBAR 2 (6)

Se um bagre vivesse em terra, respirasse ar e tivesse seis pequenas pernas, seria um rubar. Essas criaturas semelhantes a peixes podem crescer até o comprimento do braço de um homem e deslizam através das superfícies usando suas pernas e cauda poderosa. Tal como os seus irmãos marítimos, rubares comem matéria morta de superfícies de pedra, sintético, metal e qualquer outra coisa com as quais se depararem.

Eles dispõem de dois a quatro conjuntos de barbilhões. Usando esses longos bigodes, rubares enviam cargas elétricas no ar como um tipo de radar, ajudando-os a navegar no ambiente.

Motivação: Autodefesa

Habitat: Em qualquer lugar que possam recolher matéria morta

Vitalidade: 6

Dano Infligido: 2 pontos

Armadura: 2

Movimento: Curto

Modificações: Percepção como nível 4.

Combate: Rubares não são agressivos, a menos que ameaçados. Eles geralmente respondem ao perigo, abrindo sua boca grande e exibindo suas barbatanas para parecer maiores. Se eles ainda se sentirem ameaçados atacam, mordendo e usando a corrente em seus barbilhões para emitir um choque elétrico.

Um ataque do barbilhão causa 2 pontos de dano adicional. Se pelo menos dois barbilhões atacarem com sucesso um adversário, ele deve fazer um teste de defesa de Potência ou ficar atordoado, perdendo seu próximo turno. A força do choque está diretamente relacionada ao tamanho do rubar, com criaturas maiores emitindo choques mais poderosos. Raramente um rubar crescerá até 2,4 m de comprimento. Um espécime desse tamanho possui nível 3 (9), tem +10 de vitalidade, causa 2 pontos de dano adicionais com seus barbilhões e pode atordoar um inimigo com o ataque de um único barbilhão.

Interação: Rubares podem ser domesticados por aqueles com acesso à erva precariun, que deixa as criaturas lentas e diminui sua capacidade de usar cargas elétricas. Pessoas que domesticam rubares normalmente os usam para a limpeza de uma casa ou empresa. Ocasionalmente, as criaturas são usadas por curandeiros, gangues e outros para limpeza após mortes, acidentes ou eventos similares.

Uso: Encontrar um rubar domesticado em uma área civilizada adiciona um toque maravilhosamente exótico.

Intromissão do Mestre: *Um rubar de tamanho normal dá um choque impressionante, mesmo que apenas um barbilhão acerte o alvo. Um rubar grande atordoa um inimigo por 1d6 rodadas.*

Precariun é uma erva robusta, resistente à seca, que cresce em regiões montanhosas. Ela deve ser seca antes de ser usada ou mata o rubar que a absorve. Secas ou frescas, são capazes de causar forte dor de estômago em seres humanos.

SARRAK 5 (15)

Um sarrak é um predador temível no Nono Mundo, embora possa ser originário de outros lugares. Tem o corpo de um grande predador felino, com cerca de 2,4 m de comprimento, com musculatura elegante e pele negra. Sua cabeça, no entanto, parece ser uma esfera de energia rodopiante com 0,9m de largura, cercada por dezenas de placas metálicas que se movem como se estivessem em órbita em torno da energia. Apesar da aparência animalesca, um sarrak é extraordinariamente inteligente. Ele possui natureza biomecânica e explora as mentes de outras criaturas ou os controles de dispositivos elétricos para seus próprios fins.

Motivação: Busca de poder

Habitat: Em qualquer lugar

Vitalidade: 23

Dano Infligido: 5 pontos

Armadura: 1

Movimento: Longo

Modificações: Resiste a trapaças como nível 8.

Combate: Em combate direto, um sarrak pode usar suas garras para cortar os inimigos. Muito mais eficaz, no entanto, é sua capacidade de controlar as ações de outras criaturas dentro de alcance curto que falharem em uma tarefa de defesa de Intelecto. Uma vez que o sarrak estabeleça o controle, a vítima pode tentar uma nova tarefa de defesa de Intelecto a cada 28 horas. O controle dura apenas enquanto a criatura está dentro do alcance curto do sarrak.

Da mesma forma, um sarrak pode usar uma ação para controlar praticamente qualquer dispositivo elétrico dentro do alcance curto como se segurasse o item. Isso pode fazer com que o dispositivo seja ativado ou operado. Nenhum teste é necessário para este controle, de modo que trazer qualquer tipo de dispositivo para perto de um sarrak é perigoso.

Sarraks curam-se muito rapidamente, recuperando 2 pontos por rodada, quando feridos. Esta regeneração para quando eles são mortos.

Intromissão do Mestre: *O sarrak, agindo em seu turno, assume o controle de um dispositivo que o personagem está prestes a usar contra ele. O sarrak desativa o dispositivo ou talvez o vire contra seu dono.*

Interação: Um sarrak é sábio e engenhoso. Ele vê outras criaturas como ferramentas a serem utilizadas para os seus próprios fins, mas às vezes ele está disposto a ouvir o que a ferramenta tem a dizer. Ele está mais interessado em ofertas de poder ou vantagem, mas não busca riqueza por si só. Sarraks respondem mal a ameaças ou intimidações e são muito difíceis de enganar ou trapacear.

Uso: Muito provavelmente, um covil sarrak está cheio de criaturas e dispositivos que podem ser ativados para defesa ou assistência. Ele pode ter planos complexos em andamento e pode ser o poder secreto por trás de um esquema que envolva muitas criaturas, pessoas ou máquinas (ou todos os três). Não há nada que agradaria mais um sarrak do que tomar o controle de uma comunidade como um todo — como uma vila, uma tribo de abhumanos ou agrupamento de mariposas de guerra stratharianas — para servir aos seus fins.

Mariposas de guerra stratharianas, página 249

Espólio: No seu covil, um sarrak tem 1d6 + 2 cifras e um ou dois artefatos.

SATHOSH 3 (9)

Sathosh são abhumanos esqueléticos que têm um longo tentáculo se contorcendo no lugar em que deveria estar seu rosto. Eles são silenciosos e enxergam e se comunicam via pulsos subsônicos que emitem quase constantemente. Talvez seja mais fácil pensar neles como tendo audição hiperaguda e uma espécie de sonar.

Sathosh são criaturas comuns, que prosperam com a presença de outros de sua espécie e vivem sem qualquer tipo de hierarquia. Eles são bondosos e amorosos uns com os outros, mas odiosos e cruéis com todas as outras formas de vida.

Intromissão do Mestre: *O tentáculo do sathosh dá uma rasteira no personagem, que cai de bruços e perde um turno.*

Motivação: Sede por sangue

Habitat: Sathosh vivem em grupos de pelo menos seis — e geralmente mais perto de doze — em qualquer lugar, menos em climas mais frios.

Vitalidade: 9

Dano Infligido: 3 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Escala como nível 5. Resiste a ataques mentais como nível 6.

Combate: Um enxame de quatro sathosh pode atacar um único inimigo no corpo a corpo, fazendo um ataque nível 5 que inflige 6 pontos de dano. Além disso, dois sathosh próximos podem juntar suas mentes em comunhão e lançar um ataque mental contra um alvo a alcance curto, causando 6 pontos de dano de Intelecto que ignoram Armadura.

Sathosh se alimentam do sangue das criaturas que matam, absorvendo-o através de seu tentáculo.

Interação: Sem algum tipo de dispositivo subsônico ou poderes mentais, é impossível falar ou entender sathosh.

Uso: Um fazendeiro local relata que uma criatura estranha invadiu seu celeiro de feno.

Espólio: Cada sathosh provavelmente terá uma arma leve ou média — uma faca, uma espada, uma lança, um lançador de dardo, e assim por diante. Um covil sathosh tem 1d100 shins, outros equipamentos e bens variados, e, provavelmente, uma ou duas esquisitices.

SESKII 2 (6)

Semelhantes a cães de grande porte em estatura e movimento, essas criaturas de quatro patas são cobertas de duras escamas sobrepostas. Os intrincados padrões nas escamas variam de marrom esverdeado a preto e branco manchado com o tom avermelhado de carvões em brasa. Em suas costas cresce uma massa de cristais orgânicos. De altura que alcança os joelhos da maioria dos seres humanos, seskii têm dentes grandes, orelhas pontudas e cauda de ponta bulbosa.

Motivação: Fome ou lealdade
Habitat: Qualquer lugar, até mesmo áreas urbanas
Vitalidade: 6
Dano Infligido: 2 pontos
Armadura: 2
Movimento: Longo
Modificações: Ataca como nível 3 se estiver vestindo qualquer tipo de armadura manufaturada, incluindo um colar de espinhos, cobertura para a cauda com lâmina ou garras de sintético. Defende-se contra armas perfurantes como nível 3.
Combate: Seskii geralmente atacam com seus dentes e a ponta dura e bulbosa de suas caudas, embora eles também possam arranhar ou dar o bote. Enquanto os cristais fornecem armadura, suas escamas proporciona a eles uma proteção adicional contra armas perfurantes.
Interação: Seskii entram em combate por um de dois motivos: fome ou lealdade.

Quando estão com fome, muitas vezes atacam qualquer coisa que pareça comestível, incluindo outros seskii. Quando atacam seres humanos, é geralmente para tomar qualquer alimento que esteja sendo carregado e fugir com ele, em vez de comer carne humana.

Em termos de lealdade, seskii podem se tornar particularmente dedicados a tudo e todos, incluindo outros seskii, seres humanos, estátuas que parecem criaturas e lugares que eles chamam de lar. Eles vão lutar até a morte para defender um lugar ou pessoa que eles clamem como seus.

Se um seskii em área selvagem estiver vestindo armadura manufaturada, isso significa que a criatura uma vez foi o companheiro favorito de alguém. Há uma boa chance de que a pessoa já esteja morta há muito tempo, já que um seskii não iria sair do seu lado enquanto ela vivesse.

Uso: Companheiros inteligentes e leais, seskii podem ser treinados em vários métodos de caça, furtividade e ataque por aqueles que têm habilidades com animais. Muitos seres humanos equipam seus seskii com tipos especiais de armas e armaduras — coleiras com espinhos são um favorito.

Intromissão do Mestre*:* *O seskii é tão tenaz que continua a lutar, mesmo após a sua vitalidade acabar; trate a criatura como se tivesse mais 10 de vitalidade do que o normal. Além disso, neste estado, ele inflige 1 ponto adicional de dano.*

Nanos e artesãos de numenera valorizam cristais seskii como componentes úteis em dispositivos de armazenamento de informações. Ocasionalmente, seskii soltam os cristais naturalmente, mas, mais frequentemente, eles devem ser cortados das criaturas. A caça predatória por cristais é comum.

SOLDADO OORGOLIANO 4 (12)

Planícies de Kataru, página 184

Alcance do Escorpião, página 169

Criados em eras passadas (talvez em um mundo totalmente diferente), os homens mecânicos conhecidos como soldados oorgolianos patrulham áreas isoladas do Nono Mundo, particularmente nas Planícies de Kataru em Alcance do Escorpião. Eles quase sempre são encontrados em grupos de 1d6 + 2. Magros e com movimentos estranhos, esses autômatos quase humanoides alcançam cerca de 2,4 m de altura. Com suas mãos de três dedos, eles manejam várias armas.

Ninguém sabe a origem da palavra "oorgoliano". Acredita-se se tratar de um termo em uma língua que esteja morta há muito tempo.

Motivação: Incompreensível
Habitat: Em qualquer lugar, geralmente em grupos de três ou mais.
Vitalidade: 15
Dano Infligido: 4 pontos
Armadura: 3
Movimento: Curto
Modificações: Percepção como nível 5. Pular, correr e se equilibrar como nível 6.
Combate: Oorgolianos atacam em grupos usando táticas bem organizadas. Embora possam falar, eles transmitem informações entre si em silêncio e de imediato, dentro de um raio de 161 km através de transmissões de rádio. Originalmente, eles quase certamente eram equipados com armamento numenera, mas cerca de metade perdeu seus armamentos e agora empunham armas do Nono Mundo, como lanças, bestas ou machados. Os oorgolianos ainda armados com numenera normalmente carregam uma arma que pode disparar vários tiros rápidos sem recarregar. Os soldados as usam para atingir até três alvos (todos próximos entre si) de uma só vez. Para cada alvo após o primeiro, a dificuldade dos testes de defesa é reduzida em um passo.

Intromissão do Mestre: *O soldado destruído explode, causando 6 pontos de dano a todos dentro do alcance imediato.*

Além da arma de projétil de ataque a distância, um em cada quatro oorgolianos carrega um dispositivo montado em suas costas que arremessa um detonador a alcance longo com pontaria mortífera. Eles explodem no alcance imediato causando 4 pontos de dano. Cada dispositivo tem 1d6 detonações.

Detonador, página 285

As pessoas que têm experiência de combate com esses autômatos descobriram que determinadas frequências de som os confundem. Algumas frequências fazem os oorgolianos funcionar como dois níveis abaixo do normal, e outros os impedem de agir totalmente por 1d6 + 1 rodadas.

Entre os que tiverem a má sorte de encontrar soldados oorgolianos — mas a sorte de sobreviver — a maioria acredita que as criaturas não foram criadas por mãos humanas.

Interação: Por conta própria, oorgolianos agem cumprindo ordens anteriores que, literalmente, podem ter um milhão de anos ou mais, de modo que suas ações e motivações nem sempre fazem sentido. Às vezes, eles ignoram completamente criaturas que encontram. Às vezes, eles se comunicam. Às vezes, eles emboscam e atacam.
Uso: Pelo menos um senhor da guerra humano, com a ajuda de especialistas qualificados e nanos, capturou e reorientou uma série de soldados oorgolianos, provavelmente usando som. Esses soldados não lembram nada de suas antigas funções e trabalham para seus novos mestres humanos.
Espólio: Metade de todos os soldados oorgolianos porta uma arma artefato, como um atirador de projéteis — uma arma de duas mãos que causa 6 pontos de dano e tem um 61 m de alcance. A munição se regenera dentro da arma até que ela fique sem potência (esgotamento 1 em 1d100). Além disso, cada corpo oorgoliano contém 1d6 cifras

SORVEDOR SOMBRIO 8 (24)

Esta criatura parece com um humanoide dentro de uma armadura negra com um buraco negro rodopiando em seu peito — ou, talvez, o buraco negro seja seu peito. O resto da criatura é obscurecido pela sua armadura e elmo. Parte mecânico, parte biológico, um sorvedor sombrio é um mecanismo de guerra e destruição de éons passados.

Motivação: Destruição

Habitat: Sempre solitário, encontrado em qualquer lugar

Vitalidade: 40

Dano Infligido: 8

Armadura: 4

Movimento: Curto

Modificações: Percepção como nível 6. Exerga através de trapaças como nível 6.

Combate: Em seu coração, o sorvedor sombrio possui um constructo como uma singularidade, controlada por ele como uma fonte eterna de energia, bem como uma arma terrível. A singularidade drena todos os ataques a distância — matéria ou energia — e os consome para que a criatura não sofra nenhum dano. Os únicos ataques a distância que o afetam são aqueles de natureza mental, magnética ou extradimensional. Além disso, personagens que ficarem próximos o bastante para o sorvedor sombrio tocá-los ou que fizerem ataques corpo a corpo contra ele precisam fazer um teste de defesa de Potência a cada rodada. Aqueles que falharem são drenados para a singularidade (pelo menos parcialmente) e sofrem 30 pontos de dano. Personagens que morrerem com esse dano são consumidos e totalmente destruídos dentro da singularidade.

Como uma ação, um sorvedor sombrio pode atrair todas as criaturas e objetos dentro do alcance curto para perto dele. Uma ação de defesa de Potência é necessária para resistir. No entanto, se o sorvedor sombrio atrair demais, ele pode ser sobrecarregado e perder sua próxima ação (ou mais, se o Mestre achar apropriado).

Por último, usando a força de sua singularidade, um sorvedor sombrio pode tentar pegar qualquer matéria ou energia e consumi-la. Ele pode consumir qualquer coisa menor do que ele mesmo.

Um sorvedor sombrio é imune a veneno, doença e outros ataques que dependam da fisiologia.

Interação: Um sorvedor sombrio é difícil de interagir. Apesar de muito inteligente, ela não parece entender qualquer linguagem falada no Nono Mundo. No entanto, um personagem pode usar comunicação mental para tentar interagir com a criatura. Um sorvedor sombrio pode ser subornado para seguir seu caminho em vez de lutar, mas ele tem interesse somente em matérias e energias exóticas (ou informações sobre onde essas coisas podem ser encontradas). Alguns sorvedores sombrios possuem seus próprios objetivos e interesses também.

Uso: Um encontro com um sorvedor sombrio é uma experiência terrível que provavelmente matará os personagens. Mestres podem querer usar a criatura mais como uma ameaça do que como um encontro direto a menos que os PJs sejam extremamente poderosos e engenhosos.

Espólio: Um sorvedor sombrio tem partes mecânicas e biomecânicas que produzem 1d6 + 4 cifras.

Intromissão do Mestre: *Como matéria e energia são sugadas para o peito do sorvedor sombrio, os personagens tombam, perdem pertences importantes e perdem turnos enquanto simplesmente tentam se manter de pé.*

TETRAHIDRA 3 (9)

"A tetrahidra é claramente uma criatura bizarra ao ficar em pé, uma vez que ela não tem pés. Talvez ela permaneça eternamente no ar ou aterrisse sobre seus grandes bicos para descansar."

—Carl Linnal, naturalista

Intromissão do Mestre: *Mais tetrahidras arremetem para a luta! 1d6 mais delas entram na contenda.*

Essas grandes criaturas, com cerca de 1,8m de altura, parecem com tetraedros de penas negras, com bico e asas grandes. Com base em relatos de um naturalista antigo do Nono Mundo, acreditava-se que eles não possuíam pernas. No entanto, tetrahidras têm quatro tentáculos que permanecem enrolados ao longo de sua metade inferior. Os tentáculos se desenrolam e podem ser usados como pés e armas.

Motivação: Proteger seus ovos

Habitat: Em qualquer lugar

Vitalidade: 15

Dano Infligido: 4 pontos

Armadura: 2

Movimento: Longo durante o vôo; imediato quando no solo.

Combate: Tetrahidras atacam do ar, descendo rapidamente sobre inimigos percebidos, com as asas dobradas para trás para obter velocidade máxima. Elas atacam primeiro com um de seus quatro bicos e, em seguida, com seus tentáculos, com os quais prende e aperta as presas. Às vezes, elas atacam sozinhas, mas mais frequentemente atacam em grupos de três ou mais.

Tetrahidras lutam para proteger seus ovos, que levam dois anos para eclodir e ficam situados em grandes ninhos tão altos quanto as criaturas podem construí-los.

Interação: Tetrahidras são animais e agem como tal.

Uso: É possível que os PJs entrem em conflito com tetrahidras somente se perturbarem um ninho. No entanto, um adversário qualificado em treinamento animal poderia possuir um bando delas, que servem como animais de ataque.

THUMANO 2 (6)

Intromissão do Mestre: *A ação defensiva do thumano frustra um ataque contra seu mestre.*

O thumano sentou sobre as ancas, dobrando suas pernas multiarticuladas sob ele. Ele olhou para seu mestre com olhos negros e estreitos. Poeira vermelha cobria a crista peluda em cima de sua cabeça.

Calaval colocou sua pesada mochila no chão, próxima a ele, exausto. Ele se abaixou e limpou a sujeira e a poeira dela, e então, de suas roupas. Finalmente, ele limpou a poeira vermelha do thumano. "Não se preocupe, Feddik", ele sussurrou. "Você não terá que entrar. Eu terei que fazer isso sozinho".

— Crônica Sagrada do Pai Altíssimo Calaval, Papa Âmbar e fundador da Cidadela do Conduíte e da Ordem da Verdade

Calaval, o Papa Âmbar original, tem muitas histórias e façanhas atribuídas a ele. Só ele sabe quais são verdade, e ele já deixou este mundo há muito tempo. Consulte "O Monólito Âmbar", página 6.

Papa Âmbar, página 133

Cidadela do Conduíte, página 223

Ordem da Verdade, página 222

Um thumano parece muito com um grande cão, embora tenha um rosto quase humano. Sua carne dura e coriácea é coberta por pelos curtos, exceto por um longo topete no alto de sua cabeça, que se assemelha a uma crista.

Motivação: Lealdade

Habitat: Qualquer lugar (geralmente em áreas civilizadas)

Vitalidade: 6

Dano Infligido: 2 pontos

Movimento: Curto

Modificação: Percepção como nível 5.

Combate: Um thumano ataca com uma mordida. Ele luta até a morte em defesa de seu mestre, mas por outro lado, geralmente, tenta evitar o combate.

Interação: Thumanos são companheiros inteligentes e afáveis, extremamente leais a seus donos. Eles não falam, mas entendem bem a linguagem e podem ser treinados para seguir um grande número de comandos. Há um código não escrito entre mestres de thumanos para tratar seus companheiros muito bem, mais como um amigo ou aliado do que um animal de estimação. A perda de um companheiro thumano é como a perda de um familiar próximo.

Uso: Thumanos quase nunca são encontrados em estado selvagem; eles procuram ativamente a companhia de seres humanos. Os PJs provavelmente encontram um thumano ao lado de seu mestre. Um personagem que queira um animal de estimação thumano deve visitar um criador em uma vila ou cidade, a maioria dos quais vai confiar um filhote somente para mestres particularmente confiáveis.

TRAVONIS UL 6 (18)

Uma massa de tentáculos que se contorcem com 4,6m de largura e 3,7m de altura, um travonis ul é uma criatura de outro mundo que caça material celular para consumir. Três a cinco tentáculos são particularmente longos, com olhos amarelos bulbosos aproximadamente em seu ponto médio. Um tentáculo largo tem uma boca com várias mandíbulas.

Um travonis ul é uma criatura inteligente, mas é totalmente alheio a quase tudo que habita o Nono Mundo. Não parece falar, ler ou usar ferramentas de qualquer tipo, mas claramente entende e respeita a numenera.

É um extraterrestre ou um ultraterrestre? Ninguém sabe ao certo.

Motivação: Fome por carne ou material vegetal

Habitat: Em qualquer lugar

Vitalidade: 36

Dano Infligido: 6 pontos

Armadura: 3

Movimento: Curto

Modificações: Defesa de Velocidade como nível 5 devido ao seu tamanho e velocidade. Se estiver usando a boca, ataca como nível 5, infligindo 8 pontos de dano.

Combate: Esta criatura trota para a frente para atacar de forma deselegante, usando alguns de seus tentáculos como pseudópodes para locomoção. Ela se agita e agarra a presa, e também tenta morder com sua boca terrível (atacando como uma criatura de nível 5 e infligindo 8 pontos de dano). O travonis ul pode atacar até dez inimigos de uma só vez (não mais do que um ataque cada), enquanto eles estiverem dentro do alcance curto.

Além do dano que inflige, o toque de um travonis ul provoca grande dor e perturba o sistema nervoso. Qualquer um que seja golpeado pela criatura deve fazer um teste de defesa de Potência; aqueles que falharem ficarão atordoados e perderão seu próximo turno.

Interação: Um travonis ul olha para todas as outras criaturas como alimentos ou inimigos (ou ambos).

Uso: Travonis ul são alguns dos mais perigosos predadores que caçam em regiões selvagens ou em ruínas antigas. Essas criaturas alienígenas comem constantemente, por isso, quando se movem por uma área, rapidamente esgotam a flora e a fauna da região. Habitantes inteligentes geralmente organizam uma resistência ou apenas fogem.

Espólio: Se um travonis ul é morto em uma área que tenha moradores inteligentes, por vezes, cadáveres com objetos de valor podem ser encontrado em sua massa — talvez o equivalente a 1d100 shins em bens e 1d6 – 1 cifras.

Intromissão do Mestre: : *O inimigo do travonis ul é esmagado pela enxurrada de tentáculos e se perde na massa esmagadora do corpo da criatura. A vítima sofre automaticamente 10 pontos de dano a cada rodada a menos que possa se libertar (uma tarefa de Potência).*

Na Selva Caecilian, há um enorme travonis ul duas vezes o tamanho de qualquer outro. Ele é de nível 10, com 60 de vitalidade e Armadura 4, e inflige 13 pontos de dano (17 pontos com sua mordida, atacando como nível 9).

URSO DEVASTADOR 4 (12)

Intromissão do Mestre: *Em sua fúria, a besta faz um ataque extra com um bônus de +2*

Um urso devastador é um predador mamífero hediondo que caça inteiramente pelo sentido do olfato. Ele é cego e quase surdo, mas ainda segue e sente a presa facilmente. Ele é muito protetor com suas crias, e se estiver com fome é extremamente perigoso. Caso contrário, ele dá amplo espaço à maioria das criaturas.

Motivação: Fome por carne

Habitat: Ursos devastadores moram sozinhos ou em pares (geralmente com um punhado de filhotes) em áreas arborizadas, rochosas ou montanhosas, geralmente em climas mais frios ou temperados.

Vitalidade: 20

Dano Infligido: 7 pontos

Armadura: 1

Movimento: Longo

Modificações: Faz testes de defesa de Potência como nível 6. Corre, escala e salta como nível 7.

Combate: O urso devastador agarra inimigos com seus poderosos braços, prendendo-os rapidamente e, em seguida, os aperta e dilacera até que estejam mortos. Ele pode segurar apenas uma criatura de cada vez. Enquanto um urso devastador está segurando uma criatura, ele pode atacar apenas esta criatura. Em cada rodada que uma criatura agarrada não escapa, sofre 4 pontos de dano, além dos danos a partir de ataques feitos contra ela.

Um urso devastador pode se mover muito rapidamente em arrancadas curtas. Em combate, ele pode entrar em uma fúria insana e vai lutar até a morte. Se sofrer 10 ou mais pontos de dano, sua defesa é reduzida em um passo, mas seus ataques são aumentados em um passo.

Ursos devastadores são imunes a efeitos visuais, como ilusões. No entanto, os efeitos olfativos podem confundi-lo e "cegá-lo" temporariamente.

Interação: Ursos devastadores são animais e agem como animais.

Uso: Ursos devastadores são encontros casuais prováveis nos ermos para os viajantes azarados.

VARAKITH 5 (15)

Um varakith é uma criatura vagamente insetóide, com 3 metros de comprimento e múltiplas pernas que terminam em pontas como lanças. Ele usa essas lanças para espetar inimigos e drenar seu sangue, e então os adiciona a seu próprio corpo para servir como armadura.

Foi uma grande surpresa quando o estudioso Niomedes descobriu que os barulhos estranhos que os varakith fazem são verdadeiras músicas e têm significado. Até esse ponto, eles eram considerados animais quase irracionais. Varakith "falam" (ou melhor, "cantam"), esfregando duas de suas pernas juntas, para produzir um som trilado. A canção que Niomedes traduziu foi a seguinte:

Nós lutamos e esmagamos
Rangemos e bebemos
O inimigo em nossos calcanhares será o nosso pão
O inimigo em nossos calcanhares alimenta vitórias ainda por vir
Mais fortes hoje, ainda mais fortes amanhã
Nós lutamos
Nós esmagamos
Nós rangemos

A descoberta de que os varakith são inteligentes não aqueceu o coração de ninguém, porque essas criaturas têm um espírito sombrio e sanguinário com pouco respeito pelos outros.

Motivação: Sede por sangue; sede de combate

Habitat: Varakith moram sozinhos ou em pares em qualquer região de clima temperado ou mais quente. Eles fazem ninhos no subsolo.

Vitalidade: 25

Dano Infligido: 6 pontos

Armadura: 4

Movimento: Curto

Modificações: Resiste a venenos ou doenças como nível 6.

Combate: Em combate, um varakith ataca utilizando suas pernas como lanças. Aqueles atingidos por uma perna devem fazer um teste de defesa de Velocidade ou ser derrubados e mantidos imóveis. Somente as criaturas menores do que o varakith podem ser mantidas imobilizadas dessa maneira. Um varakith pode conter até três dessas criaturas imobilizadas por vez.

Vítimas imobilizadas perdem seu próximo turno. No próximo turno do varakith, ele pode morder automaticamente a criatura presa, causando 4 pontos de dano e drenando seu sangue — e além desta mordida, o varakith ainda executa sua ação normal neste turno. Esta ação poderia ser a de atacar uma vítima imobilizada com outra perna-lança (a dificuldade é modificada em dois passos a favor do varakith: um passo porque a vítima está prostrada e outro porque ela está presa).

As vítimas podem tentar se libertar, uma vez que podem agir, mas devem fazer um teste com base em Potência. Falhar significa que o varakith pode dar outra mordida automaticamente.

Uma criatura que seja morta é jogada nas costas do varakith, onde o corpo é repleto de espinhos e ganchos. Cada cadáver adiciona 1 à Armadura do varakith por 28 horas.

Interação: Varakith não têm respeito por outras criaturas, embora possa valer a pena falar com alguém que prove seu valor em combate, se a comunicação puder ser estabelecida. Varakith veem o mundo como uma grande arena de gladiadores em que devem constantemente se provar. Mesmo um combatente respeitado ainda é um inimigo a ser por fim vencido — alianças de longo prazo não são possíveis. No entanto, varakith não têm uma mentalidade particularmente desonesta ou dúbia. Eles deixam seus sentimentos claros.

Uso: Varakith são excelentes inimigos para PJs explorando áreas subterrâneas, e o fato dessas coisas monstruosas serem bastante inteligentes dá um toque interessante. Considere um cenário em que um jovem contrata os PJs para encontrar seu irmão — um glaive forte e habilidoso — que desapareceu enquanto explorava uma caverna nas colinas. Só depois de fazer longas buscas os personagens descobrem que o cadáver do irmão agora decora as costas de um varakith cruel.

Espólio: Os corpos que os varakith usam como armadura geralmente têm algum equipamento útil e, provavelmente, uma cifra.

Intromissão do Mestre: *Um varakith lança um inimigo ainda-não-morto em suas costas. A vítima sofre 3 pontos adicionais de dano causados pelos espinhos e fica aprisionada até que possa se libertar com uma tarefa baseada em Potência que tem um aumento de um passo na dificuldade.*

Varakith guerreiam contra as comunidades subterrâneas de seres humanos, tais como aquelas em Vormask Profundo (página 175) e Vebar (página 202).

VERME DO ROCHEDO 6 (18)

Intromissão do Mestre: *Enquanto morde um PJ, o verme do rochedo prende o personagem em sua boca, O PJ deve fazer um teste baseada em Potência para evitar ser engolido. PJs engolidos podem atacar a criatura em seu interior, mas sofrem 6 pontos de dano por rodada enquanto permanecerem lá.*

Um verme do rochedo é uma serpente vertebrada que pode crescer até até 15 metros de comprimento. Sua boca se abre horizontalmente e tem muitas fileiras de dentes. Habitando em áreas abandonadas ou isoladas, ele ataca qualquer coisa que encontrar. A criatura tem muitos olhos vermelhos e brilhantes e é conhecida por seu terrível uivo fúnebre. Ele tem a inteligência de um animal e a perspectiva de um predador.

Motivação: Fome por carne

Habitat: Vivem sozinhos em terras rochosas, colinas e desertos.

Vitalidade: 36

Dano Infligido: 8 pontos

Armadura: 2

Movimento: Curto

Modificações: Se esconde em terrenos rochosos como nível 7. Defesa de Velocidade como nível 5 devido ao seu tamanho. Percepção como nível 4. Resiste a trapaças como nível 3.

Combate: Um verme do rochedo se esconde em meio a rochas e ruínas. Enquanto escondido, ele uiva, e a natureza subsônica do som paralisa qualquer um dentro do alcance longo. Vítimas que falhem em um teste de defesa de Intelecto são paralisadas por duas rodadas.

Quando o verme do rochedo emerge de seu esconderijo para atacar, sua mordida envenenada causa dano terrível.

Vitimas que falhem em um teste de defesa de Potência descem um passo no marcador de dano. Uma vez que um verme do rochedo entre em combate, ele luta até a morte.

Interação: Vermes do rochedo não podem ser compreendidos. Eles podem ser intimidados ou enganados, embora a última opção seja bem mais fácil que a primeira. Eles resistem a ser enganados como nível 3 e são particularmente fáceis de enganar se tiver alimento envolvido.

Uso: Ataques de vermes do rochedo são encontros aleatórios nos ermos que normalmente acontecem a viajantes desavisados. Em muitos aspectos, eles são as bestas arquetípicas das terras ermas do Nono Mundo, dando origem a dizeres como “feroz como um verme do rochedo”, “temperamental como um verme do rochedo” e assim por diante.

YOVOK 3 (9)

O horríveis yovoki são abhumanos baixos e atarracados, com a pele amarelada esticada frouxamente sobre seus corpos flácidos e sem pelos. Eles caçam e matam por prazer, embora também comam alegremente qualquer coisa que matem. Na verdade, eles comem constantemente e parecem ser capazes de digerir praticamente qualquer coisa.

Yovoki são muito desordenados para ter uma hierarquia estrita de grupo. Em vez disso, eles simplesmente gritam e bufam e guincham até que um deles siga seu caminho. Existem dois gêneros yovoki, mas às vezes, nem mesmo eles podem dizer a diferença entre seus machos e fêmeas.

Motivação: Mata por prazer, alimentos e exibições de força
Habitat: Yovoki vagam em pequenos grupos de três a seis nas montanhas e colinas.
Vitalidade: 12
Dano Infligido: 3 pontos
Armadura: 2
Movimento: Curto
Modificações: Defende-se como nível 4. Pula como nível 5.
Combate: Embora yovoki empunhem armas brancas simples, como facas, clavas e lanças curtas em suas mãos gordinhas, eles gostam de atacar com as farpas venenosas que produzem sob a sua língua e cospem dentro do alcance curto. Aqueles atingidos por uma farpa devem fazer um teste de defesa de Potência; uma falha significa que, por uma rodada, todas as tarefas da vítima ficam dois passos mais difíceis. Depois disso, pelas próximas quatro rodadas, a vítima fica completamente paralisada e não pode executar nenhuma ação física (e a dificuldade de todas as ações mentais permanece dois passos mais alta). Finalmente, quando a paralisia desaparece, a vítima sofre mais uma rodada como a primeira, antes que possa agir normalmente.
Depois de paralisar um inimigo, um yovok avança à frente com surpreendente agilidade para acabar com a vítima de perto.
Interação: Personagens bons de fala podem ser capazes de interagir com os yovoki, mas isso é difícil devido à sua sede de sangue. Pode ser mais fácil para os PJs intimidá-los ou amedrontá-los impondo respeito.
Uso: Esses abhumanos são um pouco mais espertos do que outros e podem usar dispositivos numenera ou armar pequenas maquinações para conseguir o que querem — envenenar poços, sequestrar pessoas importantes e assim por diante.
Espólio: Cada yovok tem uma faca, uma clava ou outra arma branca. Um grupo de yovoki tem, pelo menos, uma cifra e 1d6 + 10 shins.

Intromissão do Mestre: *O yovok cospe duas farpas venenosas de uma só vez, fazendo um ataque adicional em outro (ou no mesmo) alvo.*

Um dos lugares em que você pode encontrar yovoki é na caverna subterrânea conhecida como Vormask Profundo, *página 175.*

ZHEV 5 (15)

"Medo de Zhev? Nem um pouco. Basta você atingi-los bem entre os olhos."
—Jennis Falon, exploradora

Os Zhev consistem na força de paz de elite na cidade de Qi. Eles são cilindros de 1,80 m de altura e 90 cm de diâmetro, que normalmente pairam a 90 cm acima do solo.

Os Zhev têm três olhos triangulares que parecem ser orgânicos. Os olhos costumam ficar juntos em uma formação triangular maior, movendo-se no interior do cilindro, olhando através de uma fenda próxima da parte superior que percorre toda a sua volta. Os olhos também podem se separar, cada um olhando em uma direção diferente, mas fazem isso raramente.

Embora os Zhev sejam essencialmente autômatos, eles têm componentes interiores orgânicos, bem como peças mecânicas. É dito que eles foram criados pelo Papa Âmbar original, mas muitas pessoas acreditam que ele simplesmente os encontrou e reativou.

Os Zhev patrulham Qi, geralmente em pares, mas às vezes sozinhos, evitando infrações da lei e agindo para manter a paz e a ordem e proteger a vida de inocentes. Quando forçados a escolher entre opções, eles sempre fazem a escolha que salva a maioria das pessoas do dano maior. Proteger os inocentes tem prioridade sobre a aplicação das leis.

Seus superiores humanos realizam o trabalho administrativo e nunca saem em patrulhas ou para atender chamados na cidade.

Motivação: Manter a ordem
Habitat: A cidade de Qi
Vitalidade: 20
Dano Infligido: 6 pontos
Armadura: 4
Movimento: Longo

Qi, página 148

Intromissão do Mestre: *O Zhev pega um personagem com seus braços metálicos e o prende rapidamente, imobilizando-o.*

Embora o zhev sirva mestres humanos em Qi, muitas pessoas temem que eles secretamente tenham seus próprios planos.

Modificações: Ataca como nível 6. Percepção como nível 7.

Combate: Os Zhev geralmente começam uma briga disparando bombas de gás de efeito moral no alcance longo que explodem e impedem ações de criaturas dentro do alcance imediato da explosão. Alvos afetados não podem executar nenhuma ação por 1d6 rodadas a menos que façam um teste de defesa de Potência para resistir ao gás. Os Zhev também projetam redes de alcance curto que imobilizam um alvo atingido a menos que ele possa a romper ou se libertar (uma ação de Potência ou Velocidade). Se o gás e as redes falharem, eles atacam com seus braços metálicos que possuem 3 m de comprimento e são articulados como tentáculos. Os zhev têm três dessas armas e podem atacar três adversários diferentes como uma única ação se todos eles estiverem dentro do alcance.

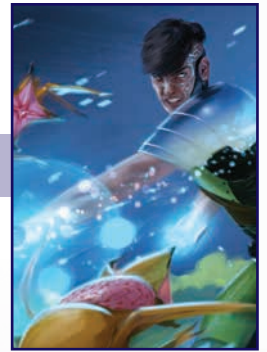
Ao contrário de muitos autômatos, os Zhev recuam ao se deparar com um inimigo mais poderoso (a menos que sejam ordenados a ficar e lutar). Eles costumam tentar obter reforços e depois voltar para enfrentar o inimigo.

Interação: Os Zhev obedecem às ordens que lhes são dadas por seus superiores humanos. Eles também seguem os comandos de um Sacerdote dos Éons, desde que não entrem em conflito com uma ordem anterior. Outras pessoas não podem interagir ou negociar com um Zhev. Eles são implacáveis e impiedosos, embora tenham ordens para capturar criminosos em vez de usar de violência ou força letal, se possível.

Uso: Os Zhev são os perigosos e capazes agentes da lei e protetores de Qi. Eles são muito respeitados, mas nem sempre benquistos. PJs que entram em conflito com eles devem ter feito algo muito errado.

Espólio: O corpo de um Zhev pode ser desmontado para se extrair 2d6 shins, 1d6 + 1 cifras e talvez um artefato.

CAPÍTULO 16

PERSONAGENS NÃO JOGÁVEIS

Personagens Não Jogáveis (PNJ) em Numenera não seguem as mesmas regras que os PJs. Embora existam PNJs jacks, glaives, e nanos, nem todos se enquadram nestas categorias, e eles não necessariamente possuem as mesmas habilidades que os personagens de jogadores. Por exemplo, um PNJ nano pode ter esoterismos diferentes que não estão disponíveis aos PJs. Um PNJ jack poderia ter uma estranha habilidade mutante.

Este tópico é mais bem explicado no Capítulo 8: Regras do Jogo (página 84), mas resumindo, com a vasta variedade de estranhezas presentes no Nono Mundo, PNJs podem ter quaisquer habilidades que o Mestre achar que serão interessantes para um encontro.

Esta seção providencia estatísticas básicas para seis PNJs comuns: Sacerdotes dos Éons, bandidos, exploradores, nanos, guardas da cidade e senhores da guerra. No entanto, quando estiver no meio de uma sessão de jogo, é mais fácil dar a um PNJ um nível e usar este nível e seu número-alvo para derivar as mecânicas para tudo aquilo que o PNJ fizer.

Para um guia detalhado das listagens, favor ver Entendendo as Listas no Capítulo 15: Criaturas (página 228).

EXEMPLOS DE PERSONAGENS NÃO JOGÁVEIS NO NONO MUNDO

BANDIDO 2 (6)

Bandidos normalmente são indivíduos duros, rudes e cruéis que vivem (e são vitimados) às margens da sociedade.

Motivação: Conseguir o que quiserem
Vitalidade: 6
Dano Infligido: 4 pontos
Armadura: 1
Movimento: Curto
Modificações: Defesa de Velocidade como nível 3 graças ao escudo.
Combate: Bandidos tipicamente se armam com machados, espadas e escudos, assim como arcos. Eles atacam em grande número e preferem emboscadas, realizando ataques a distância de seus esconderijos. Algumas vezes eles estragam suas emboscadas para proferir um ultimato antes de atacar: seu dinheiro ou

PNJs POR NÍVEL
Bandido: 2
Guarda da Cidade: 2
Nano: 3
Explorador: 4
Sacerdote dos Éons: 5
Senhor da Guerra: 5

Intromissão do Mestre: : *Outro bandido, escondido até o momento certo, aparece e atira com seu arco. Ele se junta ao combate.*

sua vida. Se diante de uma ameaça real, como uma situação em que eles percam um terço de seu grupo, eles normalmente fogem.

Interação: Bandidos estão interessados em dinheiro e poder, o que significa que eles quase sempre aceitam subornos. Porém, não estão lutando por uma causa, então raramente arriscam suas vidas.

Uso: Bandidos estão em todo lugar, desta forma, são os tradicionais adversários humanos. Dado que bandidos não são fortes, você pode jogá-los aos montes sobre os PJs. Se você quiser um grupo menor de indivíduos mais fortes, use as estatísticas do senhor da guerra (veja adiante).

Espólio: Qualquer bandido possui 1d6 shins além de armas, escudos, armadura leve e alguns itens diversos. Um grupo de bandidos pode ter uma cifra ou uma esquisitice.

EXPLORADOR 4 (12)

Intromissão do Mestre: *O explorador realiza um truque a partir de uma cifra ou uma habilidade que é a ferramenta perfeita para a presente situação.*

Exploradores vagueiam pelas vastidões e vasculham antigas ruinas, procurando por conhecimento, descobertas, e pilhagens. Eles tipicamente carregam uma ampla variedade de equipamentos de sobrevivência, armas e outras coisinhas mais.

Motivação: Curiosidade e encontrar espólios.

Vitalidade: 18

Dano infligido: 4 pontos

Armadura: 2

Movimento: Curto

Combate: Exploradores sabem como se portar em combate, mas não anseiam por um. Eles usam ataques a distância sempre que possível e fogem se seriamente ameaçados.

Interação: Exploradores são compreensivelmente ansiosos e às vezes distantes, mas no fundo, são sempre gratos por encontrar novos aliados.

Uso: Algumas vezes quando PJs precisarem de suporte, um Explorador pode acompanhá-los. Exploradores também são excelentes guias ou batedores. Se os personagens encontrarem outro humano no curso de suas viagens em uma região remota, existem chances de que ele seja um explorador.

Espólio: Exploradores possuem ao menos três armas, armadura média, um kit do explorador, 1d20 shins, 1d6 cifras, 1d6 esquisitices e possivelmente um artefato.

GUARDA DA CIDADE 2 (6)

Intromissão do Mestre: *1d6 cidadãos locais intervêm a favor do guarda, chamando por mais guardas ou até lutando contra os adversários deles.*

O Nono Mundo é um lugar mortífero e inocentes precisam de proteção. A guarda da cidade mantém vigília para os perigos de fora e também mantém a paz entre a comunidade. Guardas da cidade lidam com bêbados, ladrões e outros problemáticos, mas não são os aplicadores das leis e nem detetives. Por fim, eles fazem o que são ordenados por seus superiores, independente da legalidade.

Motivação: Manter a paz; seguir ordens

Vitalidade: 8

Dano Infligido: 3 pontos

Armadura: 2

Movimento: Curto

Modificações: Percepção como nível 3

Combate: Tipicamente armados com lanças e bestas, guardas da cidade são combatentes diretos. Eles apreciam a força nos números e sempre chamam ajuda, se possível.

Interação: Embora guardas da cidade variem de pequenos tiranos vaidosos a genuínas sentinelas prestativas, interagir com eles tipicamente envolve uma questão: os PJs precisam de alguma coisa que mandaram os guardas proteger? Se sim, o PJ terá um momento difícil. Claro, alguns guardas aceitam subornos

ou podem ser persuadidos ou enganados, mas a menos que o guarda seja novato no trabalho, ele provavelmente já ouviu a maioria das desculpas ou persuasões antes.

Uso: Toda vila no Além possui pelo menos um guarda da cidade, e provavelmente alguns, para defender a comunidade de ameaças externas. Vilas e cidades por todas as terras habitadas possuem guardas, também, mas eles estão mais focados em manter os habitantes na linha do que em defendê-los. Para os PJs, guardas da cidade podem ser aliados, obstáculos, ou ambos. É importante lembrar que se os personagens se envolverem com um crime ou uma ameaça à comunidade, os guardas da cidade não são um modo de passar adiante a responsabilidade. Eles possuem seus próprios deveres e não têm interesse em fazer o trabalho dos PJs para eles.

Espólio: Qualquer guarda possui 2d6 shins em adição a armas, armadura média e equipamento básico.

NANO 3 (9)

Nanos usam a numenera para moldar o mundo à sua volta. Eles entendem os modos dos éons passados melhor que a maioria das pessoas e são vistos como "magos" pela maioria dos nonomundianos.

Motivação: Vários, mas normalmente encontrar ou entender a numenera.

Vitalidade: 15

Dano Infligido: 3 pontos

Movimento: Curto

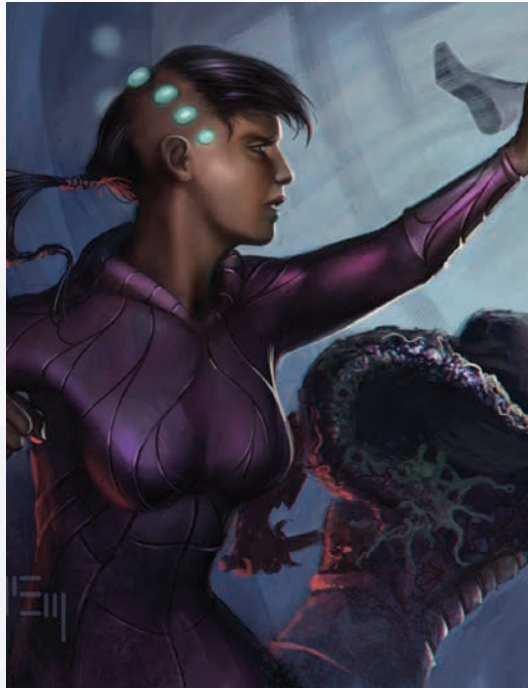
Modificações: Resiste a efeitos mentais como nível 4.

Combate: Nanos usam rajadas de força, explosões de fogo, raios de eletricidade e outros ataques derivados de seus esoterismos com um alcance longo.

Um nano pode realizar uma das seguintes: levitar 6 m por rodada via um esoterismo ou dispositivo antigravidade, ficar invisível por um minuto via campo de distorção ou receber Armadura 4 por dez minutos via campo de força.

Interação: Nanos são normalmente indivíduos ocupados, com um diferente número de pautas envolvendo pesquisas, experimentações, exploração e investigação.

Uso: PNJ nanos não precisam seguir as mesmas regras que PJ nanos (e francamente, não o fazem). Seus esoterismos podem possuir diferentes efeitos. Nanos são incomuns, mas podem ser encontrados em qualquer lugar. Os PJs podem conhecer um nano enquanto ele estiver ajudando um grupo de bandidos, explorando por conta própria ou trabalhando como parte da guarda da cidade.

Espólio: Um nano tipicamente possui 1d6 shins, uma arma, 1d6 cifras, uma esquisitice e outro equipamento diverso. Um nano em seis possui um artefato.

Intromissão do Mestre: *O nano realiza um esoterismo que é a ferramenta perfeita para a situação atual.*

SACERDOTE DOS ÉONS 5 (15)

Sacerdotes dos Éons, sejam homens ou mulheres, tipicamente utilizam robes encapuzados e um pesado medalhão portando seu símbolo no formato de um olho.

Motivação: Entender a sabedoria do passado

Vitalidade: 15

Dano Infligido: 3 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Defende como nível 6. Resiste a efeitos mentais como nível 6.

Combate: Sacerdotes dos Éons sempre possuem melhoramentos tecnológicos e dispositivos que auxiliam em sua defesa, se não em sua ofensiva. Eles raramente atacam com armas convencionais, mas com emissores de raios, detonações, e assim por diante. Como nanos, muitos possuem habilidades esotéricas.

Um Sacerdote dos Éons pode realizar uma das seguintes: levitar 6 m por rodada via um esoterismo ou dispositivo antigravidade, ficar invisível por um minuto via campo de distorção ou receber Armadura 4 por dez minutos via campo de força.

Interação: Na maior parte do tempo, Sacerdotes dos Éons estão preocupados com seus estudos e trabalhos.

Muitas pessoas os consideram indiferentes ao ponto da grosseria. No entanto, os sacerdotes estão dispostos a compartilhar alguns de seus conhecimentos por um preço (normalmente a realização de uma tarefa) ou caso a questão em pauta seja bem intrigante.

Uso: Sacerdotes dos Éons são fontes de conhecimento sobre numenera. Eles se interessam não pelos detalhes das culturas passadas ou história, mas pela ciência. Eles podem identificar cifras e artefatos e comprarão itens indesejados de exploradores. Caso os PJs se deparem com um Sacerdote dos Éons como um adversário, aleatoriamente determine ao menos um artefato útil e adicione às suas habilidades. Dispositivos que permitam que o sacerdote utilize habilidades especiais descritas acima não são necessariamente parte de seus despojos ou utilizáveis por outra pessoa.

Espólio: Um Sacerdote dos Éons normalmente possui 3d6 shins, 1d6 cifras, uma esquisitice, um artefato e uma grande variedade de ferramentas. Ele também pode possuir outros equipamentos normais.

Intromissão do Mestre: *Os Sacerdotes dos Éons produzem uma cifra que, pelo resto do dia, permite-lhes fazer testes de todas as suas ações como se eles fossem dois níveis mais alto.*

SENHOR DA GUERRA 5 (15)

Intromissão de Mestre: *Usando uma manobra marcial que os PJs nunca viram, o senhor da guerra bloqueia todos os ataques em uma rodada de combate.*

Senhores da guerra são comandantes de campos de batalha, tiranos mesquinhos, capitães bandidos ou qualquer outro líder marcial. Eles são raramente encontrados sem soldados ou lacaios que lutem por eles e os sirvam.

Motivação: Vencer em batalha

Vitalidade: 25

Dano Infligido: 5 pontos

Armadura: 3

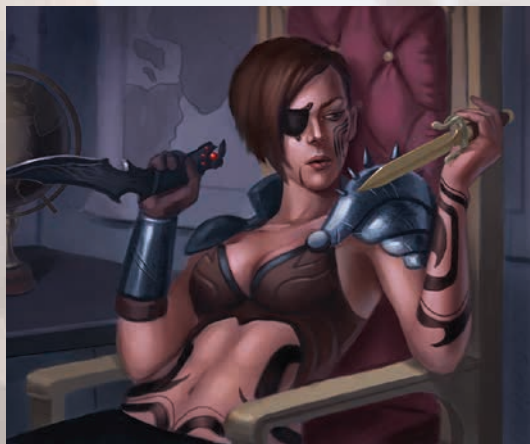
Movimento: Curto

Modificações: Defende como nível 6 graças ao escudo.

Combate: Senhores da guerra portam espadas e escudos e frequentemente lutam em montarias. O típico senhor da guerra lidera suas tropas diretamente em batalha, lutando na frente de batalha, mas também emitindo ordens. Todos os subordinados e seguidores adicionam +1 de bônus ao dano quando o senhor da guerra puder vê-los e emitir comandos.

Interação: Senhores da guerra são comprometidos com suas causas, independente de quais sejam. Alguns senhores da guerra defendem, outros atacam. A maioria possui lacaios e tenentes que interagem com pessoas com quem o senhor da guerra não tenha a necessidade de interagir.

Uso: Senhores da guerra podem ser guerreiros poderosos ou glaives, liderando um grande grupo de bandidos ou soldados (use as estatísticas de guardas da cidade para suas tropas). Você também pode usar o senhor da guerra para criar um oponente poderoso.

Espólio: Um senhor da guerra possui 4d6 shins em adição a armas, um escudo, armadura pesada e equipamentos diversos. Ele também carrega uma cifra e uma esquisitice.

AMIGOS E INIMIGOS

Estes PNJs podem ser encontrados onde quer que o Mestre queira usá-los. Eles funcionam bem para encontros na estrada, na cidade ou em qualquer outro lugar.

Orannius

Aparência: Orannius é muito alto e musculoso, e tipicamente usa um peitoral incomum, junto com cinto e braçadeiras que são uma cifra.
Sobre: Orannius já foi considerado um herói em partes do mundo por sua força bruta e sua capacidade de derrotar qualquer oponente. Mas todos os heróis têm sua ruína, e a sua foi ser bom demais. Sem um oponente digno, Orannius começou a caçar tempestades — tempestades de areia, ventanias de vidro, a Ventania de Ferro ou qualquer tempestade que pudesse apresentar um novo desafio.
Estatísticas: Nível 8; 30 de vitalidade; 3 em Armadura.

Nariss Horges

Aparência: Nariss é pequena, de rosto redondo e cabelo preto curto. Ela usa um manto rude e resistente sobre roupas caras e elegantes que parecem ter pouco uso.
Sobre: Filha de Naranial Horges do Castelo Sarrat, Narris fugiu do lar de sua família após um misterioso evento no estranho castelo que ela recusa discutir. No entanto, ela acredita que o Castelo Sarrat é mal-assombrado e teme que os espíritos do distante passado a tenham seguido. Sozinha, ela é determinada, mas pouco preparada para os perigos do Nono Mundo e seus fundos estão diminuindo rapidamente.
Estatísticas: Nível 2, nível 3 para defesa de Intelecto e interações sociais.

Tyrial Amakon

Aparência: Tyrial é um homem atraente de corpo delgado e pouco mais de 1, 80 m de altura. Ele se veste bem com certa queda para o teatral. Sua mais intrigante e incomum característica são seus olhos estreitos e violeta.
Sobre: Tyrial age como um homem confiante. Seu charme natural e sua furtividade ajudam-no a sair de problemas cabeludos, e ele normalmente sai bem melhor do que estava quando entrou. Ele não está acima de se apossar de uma cifra ou um artefato, se fazer passar por um Sacerdote dos Éons ou até mesmo tentar desafiar a gravidade — contanto que você possa convencê-lo de que isso vale o tempo dele.
Estatística: Nível 7, nível 8 em persuasão, furto, e disfarce.

Osin Lumas

Aparência: Ele veste sempre uma roupa-artefato branca com uma máscara prata cobrindo seu rosto para protegê-lo de doenças.
Sobre: Um homem que parece entristecido e impulsionado por uma grande tragédia em seu passado, Osin Lumas vaga pela terra tentando curar ou parar a proliferação de doenças e pragas. Ele trabalha arduamente, mas frequentemente falha. Aqueles que ele é incapaz de curar são purificados de suas doenças por seu poderoso artefato de fogo.
Estatísticas: Nível 5, nível 7 para resistir a doenças.

Al'Drak

Aparência: Um guerreiro musculoso com uma sagacidade ligeira e uma fúria impetuosa, Al'Drak prefere túnicas e calças folgadas para se movimentar melhor. Seus olhos são de um azul cristalino com uma perspicácia que parece olhar dentro da alma. Alguns acham isso inquietante enquanto outros acham atraente.
Sobre: Al'Drak é um civilizado e refinado homem que é rápido em assumir a causa dos oprimidos. Alguns consideram seu senso de honra e dever uma fraqueza, mas isso lhe dá um propósito. Um talentoso espadachim (talvez um dos melhores), suas façanhas são míticas neste meio, o que acaba agindo contra ele em muitos casos porque ele está sendo ultrapassado por sua própria reputação.
Estatísticas: Nível 8, nível 9 com uma espada de lâmina larga e em defesa de Velocidade.

Veredus

Aparência: Ele possui cabelos negros na altura do ombro e olhos verdes, e seu rosto é coberto por marcas de nascença de cores incomuns.
Sobre: Veredus é um solitário que vaga pelo mundo, aderindo a áreas selvagens sempre que possível. Ele é habilidoso em caça, costurar suas próprias roupas, patrulhar, arquearia, lâminas curtas e adagas. Aqueles que sabem sobre seus talentos o procuram, às vezes viajando grandes distâncias para encontrá-lo, mas ele raramente aceita essas demandas a menos que sinta que fazer isso desequilibrará o mundo.
Estatísticas: Nível 7, nível 8 em furtividade em áreas selvagens; 25 de vitalidade.

Illian

Aparência: Alta e ágil, Ilian possui longos cabelos ondulados e uma orelha que foi danificada tempos atrás por um golpe de espada. Ela usa armadura pesada e carrega duas espadas que maneja facilmente como se estivesse manejando uma.
Sobre: Ilian é uma Cavaleira Angulana com um comportamento punitivo. Seu temperamento irritadiço a coloca em problemas o tempo todo, mas ela possui perícias para sair destas dificuldades, então continua a vagar pelo Nono Mundo em suas missões. Ela monta um companheiro draco-xi chamado Ansioso.
Estatísticas: Nível 6, nível 7 com ataques feitos com lâminas, nível 4 em interações amenas; realiza dois ataques com uma única ação; 22 de vitalidade; 3 em Armadura.

Kairam Ahmed

Aparência: Um homem magro de feições angulosas, Kairam é inteiramente coberto por uma pele prateada com poucas moléculas de espessura.
Sobre: Outrora um grande estudioso em experimentos com tecnologia transdimensional, Kairam foi sugado a um alto nível de realidade. Agora ele pode controlar seu estado, tornando-se insubstancial ou sólido se desejar. Rumores dizem que ele pode devolver a vida aos mortos e que possui outros poderes que são quase divinos. Virtualmente qualquer coisa que pode ser imaginada foi atribuída a ele. Com esta existência multidimensional, também é possível que Kairam esteja em muitos lugares de uma única vez.
Estatística: Nível 9.

Naevro e Burrim

Aparência: Naevro é um homem alto com longos e lisos cabelos negros. Quase sempre com a barba por fazer, ele parece rude e descuidado. Burrim é uma grande carpa (pelo menos 90 cm de comprimento) com brilhantes escamas laranjas e amarelas. Ele "nada" pelo ar graças a um dispositivo antigravidade altamente tecnológico preso em suas laterais. Ele também se prende à sua face como uma máscara de respiração que lhe permite ficar fora da água.
Sobre: Estes dois inseparáveis companheiros são um par único. Naevro é reservado, mas é um companheiro de boa natureza. Burrim é inteligente, espirituoso, inquisitivo e sarcástico. Eles vagam para diferentes lugares, realizando estranhos trabalhos (ou indo a grandes distâncias para evitar trabalho) e fazendo amigos tão bem quanto inimigos ocasionais. Eles estão sempre interessados em companheiros de viagem, mas não em "aventuras." No entanto as aventuras parecem sempre encontrá-los.
Estatísticas (Naevro): Nível 4.
Estatísticas (Burrim): Nível 4, nível 6 em história e geografia, nível 5 em todas as outras ações baseadas em Intelecto; 1 de Armadura.

PARTE 6:

A NUMENERA

CAPÍTULO 17

TECNOLOGIA

No Nono Mundo, "a numenera" é um termo que se refere a qualquer coisa que pareça sobrenatural e que seja proveniente das eras anteriores da Terra. Do ponto de vista do século 21, isso significa dispositivos, máquinas, veículos, robôs, computadores, armas, satélites, drogas e assim por diante. Mas isso também significa criaturas criadas por bioengenharia, seres cibernéticos e criaturas trazidas de mundos e dimensões alienígenas. Também inclui coisas que foram criadas indiretamente pela ciência do passado — mutantes e acidentes genéticos, os descendentes de experimentações e assim por diante. Por fim, isso significa modos que as pessoas do Nono Mundo descobriram para usar, manipular ou dominar os produtos do passado, tais como o uso de esoterismos pelos nanos e os chamados "nanoespíritos".

Neste capítulo, vamos examinar os aspectos físicos da numenera — especificamente, cifras, artefatos, esquisitices e outros dispositivos.

Teste de defesa, página 16
Potência, página 20
Velocidade, página 20
Intelecto, página 20

Mutante, página 123
Esoterismos, página 35
Nanos, página 32
Nanoespíritos, página 359

Cifras, Capítulo 18, página 278
Artefatos Capítulo 19, página 298
Esquisitices e Descobertas, Capítulo 20, página 314

PESSOAS E SUA RELAÇÃO COM A NUMENERA

Embora a comparação entre "magia" e a numenera faça sentido, insistir muito nisso provavelmente é um erro. Por exemplo, você pode imaginar alguém que não acredite em magia, mesmo em um mundo onde ela exista. Ninguém no Nono Mundo "não acredita" na numenera. Está por todo lado. Ela não pode ser negada. Também é mais comum do que a magia seria na maioria dos cenários de fantasia. E, contudo, ainda é tão misteriosa e estranha, principalmente porque a numenera é variável e imprevisível para aqueles que não a compreendem.

Há pessoas, no entanto, que de fato a entendem — pelo menos em algum grau. Nem todo mundo simplesmente extrai numenera de ruínas. Alguns a estudam, compreendem um pouco dela, e depois criam seus próprios itens. Os resultados são variados, mas em algumas vilas, o improvisador local ou a clave de Sacerdotes dos Éons fez descobertas fabulosas não apenas em tecnologia, mas no entendimento. Agora, com os recursos adequados, o improvisador ou o sacerdote pode fabricar um dispositivo, inventar uma droga ou desenvolver o processo. Toda uma comunidade pode ter acesso a avanços que estão muito além de qualquer outra coisa que eles possuem — um grupo de agricultores que utiliza autômatos para puxar o arado, uma vila cujos telhados de palha são revestidos por um spray retardador de fogo ou um grupo de soldados com cotas de malha, lanças e comunicadores de ondas curtas em seus elmos de ferro.

Sacerdote dos Éons, página 271

Cifras, artefatos e esquisitices não podem ser identificados como tal apenas olhando. Quase todos se parecem com "dispositivos". (excetuando coisas como uma pílula ou uma injeção.) Você não pode distinguir uma cifra de um artefato pela aparência. A diferença é por quantos usos um personagem pode dispor dela.

EFEITOS NEGATIVOS DE ITENS NUMENERA

Como um lembrete, os efeitos dos itens que afetam negativamente os personagens (causando danos, atrapalhando, mudando-os, controlando-os, enganando e assim por diante) requerem um teste. Se o personagem que está sendo afetado é um PJ, o jogador faz um teste de defesa que o Mestre entenda ser apropriado e lógico. Coisas que afetam a saúde de um personagem, como venenos, são ações de defesa de Potência. Coisas que um personagem pode esquivar-se são ações de defesa de Velocidade. Coisas que afetam a mente de um personagem são ações de defesa de Intelecto.

Se o personagem que está sendo afetado é um PNJ, o jogador faz um teste com base em qualquer característica que o Mestre achar apropriado e lógico. A maioria dos efeitos de itens é baseada em Intelecto, mas algo que claramente faça um ataque corpo a corpo geralmente é baseado em Potência, e algo que faça um ataque a distância é geralmente baseado em Velocidade.

É importante lembrar que os personagens dos jogadores não olham para a numenera da forma como as pessoas do século 21 olham para a tecnologia. No Nono Mundo, um projetor de campo de força e um rádio de via dupla não apenas parecem magia, mas magias do mesmo nível de poder. Na verdade, o rádio pode parecer mais potente porque o seu uso é mais amplo e seus efeitos são "invisíveis". Nonomundianos não têm perspectiva sobre que tipo de tecnologia é mais avançada que outra, e eles não dão nenhuma como algo garantido.

A APARÊNCIA DE DISPOSITIVOS NUMENERA

A tecnologia no Nono Mundo pode ser classificada como cifras, artefatos, esquisitices e descobertas.

Essas categorias mostram como os PJs interagem com a numenera — como ela é (ou não) útil para eles. Quando pensa em tecnologia, o Mestre também pode considerar a origem e a aparência. Esta abordagem olha para dispositivos não sob o ponto de vista da mecânica de jogo, mas do ponto de vista das pessoas que vivem no Nono Mundo.

Quando se trata de dispositivos que provavelmente os personagens transportam e usam, existem quatro tipos: extraído, conectado, vinculado e moldado.

EXTRAÍDO

O tipo mais básico de dispositivo é aquele retirado de uma ruína antiga. Isso pode ser tanto um dispositivo completo qualquer encontrado intacto quanto um pedaço de outro dispositivo, removido por uma pessoa instruída, que pode ser utilizado para uma função específica. O primeiro pode ser um dispositivo como uma braçadeira com controles sensíveis ao toque que o usuário pode manipular para criar um poderoso campo magnético em torno de si. O último pode ser uma tela, retirada de uma grande máquina, que por si só permite ao usuário ver através de uma polegada de matéria normal.

CONECTADO

O segundo tipo mais comum de dispositivo, um item remendado consiste em pelo menos duas partes unidas para executar uma possível função. Digamos que uma improvisadora experiente pegue um mecanismo de lente de um dispositivo e um mecanismo de controle de um console maior e os una. Em seguida, ela conecta uma velha fonte de alimentação que ainda funcione e liga tudo junto com cabos. No final, ela cria um telescópio de visão noturna e telêmetro de alta potência, assumindo que o usuário — com um pouco de prática e de tentativa e erro — possa decifrar os símbolos para entender as distâncias mostradas na leitura.

VINCULADO

Com dispositivos conectados, o cenário começa a se intrometer nos itens. Realisticamente, as pessoas no Nono Mundo irão pegar dispositivos existentes e torná-los seus. Por exemplo, um buscador pode encontrar um dispositivo que dispara um feixe de alta potência de energia, mas quando ele o vende a um membro do Sonho Farpado, eles colocam um ferreiro para moldar um nicho intimidante em torno do dispositivo, completando com uma empunhadura de fácil encaixe na mão, um mecanismo de gatilho e uma lâmina cravada na frente, para o caso do portador entrar em combate corpo a corpo. Em seguida, um de seus artesãos grava a iconografia única do culto no nicho, lâmina e cabo. No final, o item se torna uma elegante (embora estranha) e provavelmente intimidante arma.

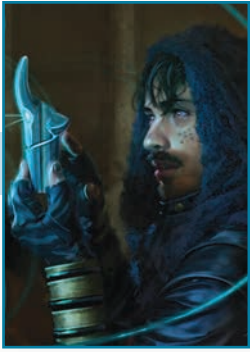
Em outras palavras, os itens vinculados não parecem com algo encontrado em uma pilha de lixo. Eles são transformados em objetos que são bonitos ou aterrorizantes ou naquilo que o artesão quiser. Eles são incorporados em outros itens. Eles são nomeados. Eles podem até vir com instruções escritas sobre a sua utilização.

Sonho Farpado, página 224

MOLDADO

Os mais raros dos dispositivos, mas, de certa forma, talvez, os mais intrigantes, dispositivos moldados são baseados em tecnologia antiga, mas criados por pessoas do Nono Mundo. Imagine uma clave de Sacerdotes dos Éons que estuda em um antigo laboratório por anos (talvez gerações) e, finalmente, recria um "elixir" que descobriram acelerar o fechamento de feridas e a recuperação de tecidos por uma ordem de grandeza ou mais. Os compostos necessários são raros e difíceis de alcançar, mas com eles em mãos, os sacerdotes começam a fabricar pequenas quantidades da mistura por conta própria. Anos mais tarde, eles abrem casas de cura que chegam a ser conhecidas e respeitadas por todos na região.

Clave, página 134

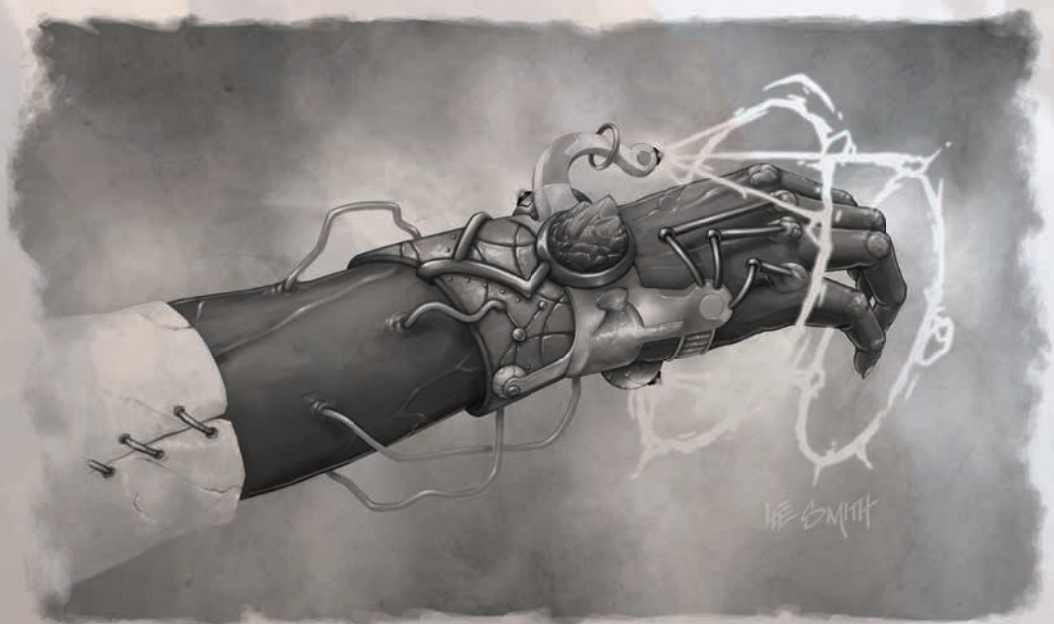
Assaltantes em Fronteira do Escorpião que montam rastreios (página 256) utilizam agulhões sônicos moldados para manter seus animais em linha.

CAPÍTULO 18

CIFRAS

Cifras não têm que ser usadas para abrir espaço para as novas. É perfeitamente aceitável para os jogadores esconderem uma cifra adicional em outros lugares para usá-la mais tarde — é claro, isso não significa que a cifra ainda estará lá quando eles retornarem.

Cifras são pedaços de tecnologia unidos de uso único que os personagens frequentemente descobrem e usam. A qualquer momento que PJs se deparam com dispositivos antigos, derrotam uma criatura artificialmente aprimorada ou projetada, ou simplesmente vasculham as ruínas do passado, podem extrair um punhado de cifras novas. Lembre-se que no Nono Mundo, as cifras são raramente usadas para a função que foram originalmente destinadas, que agora é irreconhecível. Algo que um personagem usa como uma bomba pode ter sido uma fonte de energia para outro dispositivo que tenha sido reorganizado com alguns fios cruzados. Um frasco de líquido pode ter sido uma solução nutritiva para um experimento biológico. Para PJs, cifras são o aspecto mais importante da numenera.

Como a tecnologia do passado é misteriosa, cifras são muitas vezes determinadas aleatoriamente. Contudo, o Mestre também pode colocá-las intencionalmente no caminho. Elas têm poderes legais que podem curar, fazer ataques ou produzir efeitos como anular a gravidade ou tornar algo invisível. Cifras são itens de uso único e são sempre consumidas quando usadas.

Cifras são encontradas com tanta regularidade que os PJs podem usá-las livremente. Haverá sempre mais e terão diferentes benefícios. Isto significa que, em termos de jogabilidade, cifras são menos como equipamentos ou tesouro e mais como habilidades de personagens que os jogadores não escolhem. Isto torna divertidos os momentos do jogo em que um jogador pode dizer: “Bem, eu tenho um X que pode ajudar nesta situação”, e X é sempre diferente. X pode ser um artefato explosivo, um teletransportador de alcance curto ou um campo de força. Pode ser um poderoso ímã ou uma injeção que irá curar doenças. Pode ser qualquer coisa. Cifras mantêm o jogo fresco e interessante. Com o tempo, os personagens podem aprender a transportar com segurança cada vez mais cifras, para que os dispositivos realmente acabem se parecendo mais com habilidades e menos como equipamentos.

PERIGOS DA CIFRA

Cada personagem tem um número limite de cifras que pode carregar ao mesmo tempo. A ideia é que cifras podem ser perigosas quando reunidas. Mas essa ideia é apenas o bom senso no Nono Mundo, que pode ser baseado em observações incorretas. Embora a maioria das cifras seja inerentemente instável, haverá uma terrível explosão se um glaive de primeiro nível reunir três cifras em sua mão ao mesmo tempo? Provavelmente não. Pode um personagem enfiar seis comprimidos em uma bolsa sem morrer de envenenamento por radiação? Quase certeza.

O limite de cifras é mais um mecanismo de jogo do que uma questão de cenário ou sabor. Basicamente, é ruim para o jogo se PJs acumulam cifras, porque elas foram feitas para serem usadas. Acumular cifras significa que haverá longos trechos do jogo sem uso de cifra, e em algum ponto, provavelmente haverá um momento com demasiado uso de cifras.

Assim, impondo um pouco de lógica sobre a mecânica do jogo, o que acontece se um personagem possui muitas cifras? Usando a tabela de Perigos da Cifra abaixo, lance um d100 e adicione 10 ao resultado para cada cifra acima do limite máximo do personagem. Para cifras que não parecem ser particularmente voláteis, como pílulas, elixires ou outros itens simples ou banais, não acrescente nada ou, se preferir, *subtraia* 10 do resultado. Se o resultado for absurdo, suba um resultado. Se continuar não fazendo sentido, mova para baixo um resultado a partir do original. Continue até que um resultado lógico ocorra. Use a tabela a cada dia que as cifras estiverem reunidas.

PERIGOS DAS CIFRA

Efeito	Resultado
01–60	Nada acontece.
61–70	Há um cheiro estranho, uma sensação de formigamento ou uma aura em torno das cifras. Isto é apenas sinistro e não inerentemente perigoso. Se este resultado ocorrer por dois dias consecutivos, utilize o resultado 71-80.
71–80	Uma das cifras é destruída / deixa de funcionar / perde toda a potência.
81–90	O personagem se sente um pouco mal. Subtraia 1 de todos os testes durante 28 horas. Se este resultado ocorrer em dois dias consecutivos, utilize o resultado 96-100 em vez deste.
91–95	Duas das cifras envolvidas são destruídas / deixam de funcionar / perdem toda a potência.
96–100	O personagem fica doente como resultado secundário da interação com a química ou radiação das cifras. A dificuldade de todas as ações é aumentada em um passo por 1d6 dias. Se este resultado ocorre em dois dias consecutivos, utilize o resultado 111-120.
101–110	Todas as cifras envolvidas são destruídas / deixam de funcionar / perdem toda a potência.
111–120	O personagem fica muito doente como resultado secundário da interação com a química ou radiação das cifras. A dificuldade de todas as ações é aumentada em dois passos por 2d6 dias. Se este resultado ocorrer por dois dias consecutivos, utilize o resultado 141-199.
121–130	Duas ou mais das cifras próximas reagem quimicamente, seja através de pequenos vazamentos, emissões ou contato direto. As cifras são destruídas e uma massa de ácido é produzida, queimando o personagem em 6 pontos de dano.
131–140	A energia que irradia a partir de duas ou mais cifras reage mal. As cifras são destruídas e ocorre uma explosão, queimando o personagem em 10 pontos de dano e todos dentro do alcance imediato em 3 pontos de dano.
141–199	O personagem fica permanentemente prejudicado. Reduza todas as reservas de Estatísticas máximas a 5. Todas as cifras são destruídas.
200	As cifras adquirem uma certa senciência. Todas as cifras são consumidas, formando um único dispositivo com poderes relacionados com as cifras e uma personalidade que é provavelmente hostil ao PJ. (O Mestre determina os poderes e a personalidade.)
201+	Uma pequena singularidade é criada pela duração de apenas um milésimo de segundo, consumindo o personagem e todos os equipamentos, incluindo as cifras.

OPÇÕES ALTERNATIVAS

Aqui estão algumas ideias alternativas sobre como limitar cifras e manter o mesmo espírito do jogo.

- Dê uma data de expiração para cada cifra, citando sua instabilidade. No entanto, isso requer um monte de anotações para registro.
- Personagens que carregam mais do que seu limite de cifras ficam sempre em desvantagem. A dificuldade de todas as suas tarefas é aumentada em um passo. Este método é certamente simples.
- Os perigos de ter muitas cifras podem ser tratados inteiramente através de interpretação, com personagens agindo com precaução e franco temor de algo que sabem ser perigoso.

EXISTEM DOIS TIPOS DE CIFRAS:

Cifras anoéticas *são fáceis de usar — é só engolir uma pílula, apertar um botão, puxar o gatilho e assim por diante. Qualquer um pode fazer isso.*

Cifras ocultistas *são mais raras, mais complicadas e mais perigosas. Elas são dispositivos com vários botões, interruptores, maçanetas, teclados, controles sensíveis ao toque, fios e assim por diante. Há muitas configurações diferentes, mas apenas uma produz um efeito. Cifras ocultistas contam como duas cifras para o fim de determinar quantas um PJ pode carregar e usar ao mesmo tempo.*

LOCALIZANDO E IDENTIFICANDO CIFRAS

Cifras são quase sempre extraídas de máquinas antigas, partes de suprimentos de bancadas de trabalho ou provisões de produtos químicos ou outros materiais. Quando os PJs vão até uma área onde pode ser possível extraí-las, eles podem pesquisar (uma ação de Intelecto). Tipicamente, ser perito em numenera reduz a dificuldade desta pesquisa.

Intelecto, página 20

Cifras são frequentemente encontradas em grupos de 1-6 (o Mestre pode lançar 1d6 para determinar a quantidade encontrada). Você pode preparar previamente uma lista do que os pesquisadores bem sucedidos vão encontrar. Às vezes, essa lista é aleatória e, às vezes, há alguma lógica por trás dela. Por exemplo, os PJs podem encontrar quatro comprimidos diferentes no mesmo local onde uma vez podem ter sido armazenados produtos farmacêuticos. O Mestre define a dificuldade desta tarefa, mas, geralmente, é de 3 ou 4, e a extração pode levar de quinze minutos a uma hora. O processo muitas vezes inclui manipular o que vier a ser encontrado para vincular em algo que funcione. Por exemplo, a busca dos PJs pode implicar não apenas em encontrar um dispositivo, mas também em descobrir que se ele for ligado a uma célula de energia próxima, abre um pequeno painel, e ao mexer com esse funcionamento, eles produzem o efeito da cifra (que pode ser um uso absolutamente diferente da função original do dispositivo).

Extrair não é a única maneira de obter cifras. Elas também podem ser encontradas em meio aos pertences dos inimigos derrotados, dados como presentes ou, às vezes, até mesmo vendidas em uma cidade por Sacerdotes dos Éons ou exploradores.

Sacerdotes dos Éons, página 271

Uma vez que os PJs encontrem uma cifra, identificá-la é uma tarefa separada, também com base em Intelecto e modificada pelo conhecimento em numenera. O Mestre define a dificuldade da tarefa, mas é geralmente 1 ou 2. Assim, até mesmo a menor quantidade de conhecimento significa que a identificação da cifra é automática. O processo leva de um a dez minutos. Se os PJs não conseguirem identificar uma cifra, podem levá-la a uma clave de Sacerdotes dos Éons para a identificação e, talvez, vendê-la, se desejarem.

Clave, página 134

Um personagem pode tentar usar uma cifra que não tenha identificado; isso geralmente é uma tarefa de Intelecto utilizando o nível da cifra. Uma falha pode significar que o PJ não consegue descobrir como usar a cifra ou que ele a usa de forma incorreta (a critério do Mestre). É claro que, mesmo se o PJ usar a cifra não identificada corretamente, ele não tem ideia de qual será seu efeito.

Cifras identificadas podem ser usadas automaticamente. Uma vez que uma cifra é ativada, se ela tiver um efeito contínuo, esse efeito se aplica apenas ao personagem que ativou a cifra. Um PJ não pode ativar uma cifra e depois entregá-la a outro personagem para que este colha os benefícios.

USANDO CIFRAS

Velocidade, página 20
Saraivada, página 30
Saraivada em Arco, página 31
Glaive, página 26
Jack, página 40

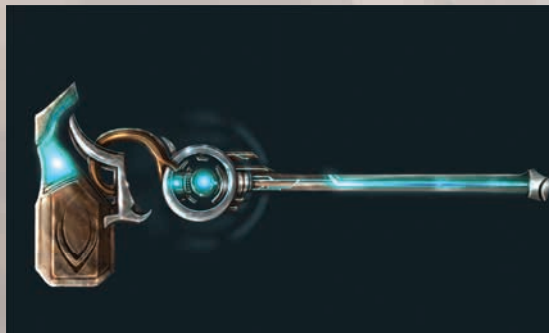
Se um personagem usar uma cifra, a ação de usá-la é baseada em Intelecto a menos que seja descrito de outra forma ou a lógica sugira o contrário. Por exemplo, jogar uma detonação pode ser baseado em Velocidade, pois o dispositivo é físico, e não realmente técnico, mas utilizar um emissor de raios é baseado em Intelecto.

Uma vez que as cifras são itens de uso único, cifras usadas para fazer ataques nunca podem ser usadas como as habilidades Saraivada ou Saraivada em Arco que alguns glaives e jacks possuem. Elas nunca são "armas de tiro rápido".

FORMAS DAS CIFRAS

Todas as cifras têm um nível. Elas têm formas diferentes com base em três tipos: interno, usável e funcional. Cifras internas são coisas que você ingere ou injeta. Cifras usáveis são artigos de vestuário, joias ou outras coisas que você usa em seu corpo físico. Cifras funcionais são basicamente qualquer outra coisa.

Criaturas mecânicas, como o desmontador (página 237), muitas vezes são boas fontes de cifras.

A maioria das cifras pode existir em mais de uma forma, mas todas as formas funcionam da mesma maneira. Por exemplo, um antídoto anoético pode ser encontrado sob a forma de um comprimido, um líquido ingerível ou uma injeção. Mestres podem escolher uma forma para florear ou testar para escolher aleatoriamente. Se uma forma de cifra não estiver na lista, só raramente uma cifra existe nessa forma. No entanto, nada é impossível. Se um Mestre quer uma pílula que permita que qualquer pessoa que a engula se teletransporte, então ela existe.

LISTA DE CIFRAS

Ao dar cifras aos personagens, escolha a partir desta tabela ou lance 1d100 para cifras aleatórias.

01	Abrigo instantâneo	51	Indutor de sono
02	Alterador de aparência	52	Infiltrador
03	Alternador de fase	53	Lâmina única
04	Amortecedor de som	54	Lentes de memória
05	Antídoto	55	Morte do metal
06	Anulador de gravidade	56	Nódulo de banimento
07	Aprimoramento de conhecimento	57	Nódulo de calor
08	Aprimoramento de Intelecto	58	Nódulo de choque
09	Atrator	59	Nódulo de densidade
10 – 11	Autoestímulo	60	Nódulo de dilatação do tempo (defensivo)
12	Bomba de gás	61	Nódulo de dilatação do tempo (ofensivo)
13	Brilho	62	Nódulo de força
14	Broca de ataque magnético	63	Nódulo de invisibilidade
15	Buraco sônico	64	Nódulo de retaliação
16	Caçador / buscador	65	Nódulo disruptor
17	Campo de ambiente pessoal	66	Nódulo piscante
18	Campo de subjugação	67	Nódulo piscante controlável
19	Choque	68	Olho de águia
20	Comunicador psíquico	69	Olho de gato
21	Controlador magnético	70	Panaceia
22	Detonador	71	Parede retardadora de chamas
23	Detonador (dessecação)	72	Projetor de calor
24	Detonador (dispersão)	73	Projetor de escudo de força
25	Detonador (disrupção de matéria)	74	Projetor de força cúbica
26	Detonador (gravidade)	75	Projetor de imagem
27	Detonador (lampejo)	76	Projetor de parede de raios
28	Detonador (massivo)	77	Projetor de parede glacial
29	Detonador (pressão)	78	Projetor de parede infernal
30	Detonador (singularidade)	79	Projetor de tela de força
31	Detonador (sonoro)	80	Rastreador
32	Detonador (teia)	81 – 82	Rejuvenescedor
33	Dispositivo de deslocamento visual	83	Respirador subaquático
34	Disruptor de fase	84	Sensor de movimento
35	Dobra espacial	85	Servo instantâneo
36	Embaralhador mental	86	Sifão da esfera de dados
37	Emissor de raio	87	Solvente vivo
38	Emissor de raio (entorpecente)	88	Spray à prova de fogo
39	Emissor de raio (paralisante)	89	Spray anulador de gravidade
40	Enxerto de compreensão	90	Teletransportador (restrito)
41	Escudo magnético	91	Teletransportador (viajante)
42	Estimulador de força	92	Tradutor vocal
43	Estimulante de perícia	93	Unidade reparadora
44	Estimulante de Velocidade	94	Veneno (controle da mente)
45	Fábrica química	95	Veneno (disrupção da mente)
46	Ferrão da realidade	96	Veneno (emoção)
47	Gel redutor de atrito	97	Veneno (explosivo)
48	Grampos de adesão	98	Visualizador de raio-x
49	Implante controlador de máquina	99	Visualizador remoto
50	Implante de telepatia	00	Visualizador temporal

Cifras são feitas para serem usadas regularmente e muitas vezes. Se você perceber que os jogadores estão acumulando ou guardando suas cifras, sinta-se livre para dar motivos para sacá-las e colocá-las em ação.

Mestres não devem ter medo de gerar cifras aleatoriamente. Às vezes, dar a um personagem algo que ninguém esperava leva às mais interessantes situações.

UMA SELEÇÃO DE CIFRAS DO NONO MUNDO

Abrigo instantâneo

Nível: 1d6 + 3
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: Com a adição de água e ar, o pequeno dispositivo se expande em uma estrutura simples de um quarto, com uma porta e uma janela transparente. A estrutura é de 3 m por 3 m por 6,1 m. É feita de um tipo de pedra moldável e, uma vez criada, é permanente e imóvel.

Pedra moldável, página 77

Alterador de aparência

Nível: 1d6
Interno: Pílula ou injeção que produz implantes temporários maleáveis subcutâneos
Funcional: Tubo de pasta moldável
Efeito: Altera a aparência de uma criatura de tamanho humano. A mudança leva dez minutos para ser realizada e tem a duração de 28 horas.

Alternador de fase

Nível: 1d6 + 1
Usável: Cinto, medalhão, anel
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: Coloca o usuário fora de fase por um minuto. Durante este tempo, o usuário pode atravessar objetos sólidos como se fosse totalmente imaterial, como um fantasma. Ele não pode fazer ataques físicos ou ser atacado fisicamente.

Anuladores de gravidade são frequentemente chamados de anéis ou cintos de voo, levitadores ou asas invisíveis. Há uma cidade isolada no Além chamado Thenerah onde eles são produzidos em série (como mochilas cilíndricas). A cidade é construída com uma mentalidade extremamente vertical, com certas estruturas inacessíveis para alguém que não pode voar

Amortecedor de som

Nível: 1d6 + 2
Interno: Implante
Usável: pulseira, anel, dispositivo montado no cinto, botas
Funcional: Dispositivo portátil pequeno
Efeito: Amortece todos os sons no alcance imediato, proporcionando um recurso para todas as criaturas na área para tentar ações furtivas.

Antídoto

Nível: 1d6 + 2
Interno: Pílula, líquido ingerível
Funcional: Injeção
Efeito: Torna o utilizador imune a venenos do mesmo nível ou inferior (e encerra qualquer efeito em curso, se for o caso, já no sistema do utilizador).

Anulador de gravidade

Nível: 1d6 + 3
Interno: Injeção subcutânea
Usável: Cinto, botas, anel, pulseira
Funcional: Pequena plataforma em que o usuário deve subir
Efeito: Durante uma hora, o usuário poderá flutuar no ar, movendo-se verticalmente (mas não na horizontal sem nenhuma outra ação, como se impulsionar pelo teto) a até uma distância curta por rodada. O usuário deve pesar menos de 22 kg por nível da cifra.

É fácil ficar viciado na sensação de velocidade de treinamento causada pela cifra de Aprimoramento de Conhecimento. Personagens que contam com elas com muita frequência podem se ver em desvantagem quando ela se esgota, apresentando uma grande oportunidade para uma intromissão do Mestre.

Aprimoramento de conhecimento

Nível: 1d6
Interno: Pílula, líquido ingerível
Usável: Bandagem adesiva que é ativada quando adere a pele
Funcional: Injeção
Efeito: Pelas próximas 28 horas, o personagem se torna treinado em uma perícia pré-determinada. Embora a perícia possa ser qualquer coisa (incluindo algo específico para o funcionamento de um dispositivo ou algo similar), as perícias comuns incluem:

01-10	ataques corpo a corpo
11-20	ataques a distância
21-40	Conhecimento da numenera (às vezes específicas para um dispositivo)
41-50	Reparação (às vezes específicas para um dispositivo)
51-60	Ofício (geralmente ligados a uma coisa)
61-70	Persuasão
71-75	Cura
76-80	Defesa de Velocidade
81-85	Defesa de Intelecto
86-90	Natação
91-95	Equitação
96-00	Furtividade

Aprimoramento de intelecto

Nível: 1d6 + 2
Interno: Pílula, líquido ingerível
Usável: Bandagem adesiva que é ativada quando adere a pele
Funcional: Injeção
Efeito: Substância que adiciona 1 à Margem de Intelecto durante uma hora.

Margem de intelecto, página 20

Atrator

Nível: 1d6 + 4
Usável: Luva de sintético
Funcional: Dispositivo portátil pequeno
Efeito: Um item solto do seu tamanho ou menor que esteja dentro do alcance longo é atraído imediatamente para o dispositivo. Isso leva uma rodada. O item não sofre os efeitos da aceleração quando chega.

Autoestímulo

Nível: 1d6
Interno: Pílula, líquido ingerível
Funcional: Injeção
Efeito: Diminui a dificuldade da próxima ação executada em três passos.

Bomba de gás

Nível: 1d6 + 2
Usável: Pulseira projetora (alcance longo)
Funcional: Artefato explosivo ou esfera de cerâmica (arremessado no alcance curto) ou projetor portátil (de alcance longo)
Efeito: Explode em uma nuvem venenosa de alcance imediato. A nuvem permanece por 1d6 rodadas a menos que as condições ditem o contrário. Os efeitos variam:

01-10	Fumaça espessa: obstrui a visão enquanto a nuvem durar.
11-20	Gás asfixiante: criaturas vivas que respiram perdem suas ações em razão da asfixia e tosse por um número de rodadas igual ao nível da cifra.
21-50	Gás venenoso: criaturas vivas que respiram sofrem dano igual ao nível da cifra.
51-60	Gás corrosivo: tudo sofre dano igual ao nível da cifra.
61-65	Gás alucinógeno: criaturas vivas que respiram perdem suas ações com alucinações e visões por um número de rodadas igual ao nível da cifra.
66-70	Gás dos nervos: criaturas vivas que respiram sofrem danos de Velocidade igual ao nível da cifra.
71-80	Gás entorpecente: criaturas vivas que respiram sofrem danos de Intelecto igual ao nível da cifra.
81-83	Gás do medo: criaturas vivas que respiram e pensam fogem em uma direção aleatória com medo (ou ficam paralisadas com medo) por um número de rodadas igual ao nível da cifra.
84-86	Gás de amnésia: criaturas que respiram e pensam perdem permanentemente toda a memória do último minuto.
87-96	Gás do sono: criaturas vivas que respiram adormecem por um número de rodadas igual ao nível da cifra ou até que sejam acordadas por uma ação violenta ou um ruído extremamente alto
97-00	Gás da raiva: criaturas vivas que respiram e pensam fazem um ataque corpo a corpo contra a criatura mais próxima e continuam a fazê-lo por um número de rodadas igual ao nível da cifra.

Dano em velocidade, página 92

Brilho

Nível: 1d6
Interno: Pílula, líquido ingerível
Funcional: Injeção
Efeito: Durante uma semana, as células do usuário são revestidas com um verniz protetor que resiste a danos (+1 em Armadura) e diminui a dificuldade de testes de defesa de Potência em dois passos. No entanto, é mais difícil se curar durante este período; todos os testes de recuperação sofrem uma penalidade de -1.

Broca de ataque magnético

Nível: 1d6 + 2
Funcional: Pequena esfera com uma protrusão grossa em forma de parafuso
Efeito: O usuário lança essa cifra em um alvo dentro do alcance curto e perfura o alvo por uma rodada, infligindo dano igual ao nível da cifra. Se o alvo for feito de metal ou estiver vestido de metal (como armadura), a dificuldade do ataque é reduzida em um passo.

Buracos sônicos são muito amados por ladrões em todos os lugares, mas também podem ser usados para fins menos nefastos, como a caça de presas e se esgueirar por inimigos

Buraco sônico

Nível: 1d6 + 2
Usável: Pulseira, anel, dispositivo montado no cinto
Funcional: Dispositivo portátil pequeno
Efeito: Traz todos os sons dentro do alcance longo para dentro do dispositivo por uma rodada por nível da cifra. Dentro da área afetada, nenhum som pode ser ouvido.

Caçador / buscador

Nível: 1d6
Usável: Lançador montado no braço ou ombro
Funcional: Dispositivo complexo, dispositivo portátil
Efeito: Com um movimento de alcance longo, estes mísseis inteligentes caçam e atacam um determinado alvo (o alvo deve estar à vista quando selecionado). Se errar o alvo, continua a atacar uma vez adicional por nível da cifra até que acerte. Por exemplo, um caçador/buscador de nível 4 vai atacar um máximo de cinco vezes. Diferentes caçadores/buscadores têm efeitos diferentes:

01-50	Inflige 8 pontos de dano.
51-80	Carrega uma agulha envenenada que inflige 3 pontos de dano mais veneno
81-90	Explode, causando 6 pontos de dano a todos dentro do alcance imediato.
91-95	Causa choques de 4 pontos de dano por eletricidade, e atordoa durante uma rodada por nível da cifra.
96-00	Cobre o alvo com uma gosma pegajosa que endurece imediatamente, segurando-o rapidamente até que ele se liberte com uma ação de Potência (dificuldade igual ao nível da cifra + 2).

Criaturas atordoadas perdem sua vez na rodada.

Campo de ambiente pessoal

Nível: 1d6 + 2
Usável: Cinto, medalhão, anel
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: Cria uma aura de temperatura e atmosfera que vai sustentar um ser humano com segurança por 28 horas. A aura se estende a 30 cm em torno do utilizador. Ela não protege contra lampejos repentinos de mudança de temperatura (como a partir de um raio de calor). Uma pequena quantidade destas cifras (1%) acomoda o meio ambiente preferido de uma criatura não humana extraterrestre.

Campo de subjugação

Nível: 1d6 + 3
Funcional: Dispositivo complexo
Efeito: Duas rodadas depois de ter sido ativado, o dispositivo cria um campo invisível que preenche uma área específica (como um cubo de um determinado tamanho) dentro do alcance longo do dispositivo. O campo tem a duração de um minuto. Ele afeta as mentes dos seres pensantes dentro do campo, impedindo-os de tomar ações hostis. O efeito dura enquanto eles permanecem no campo e por 1d6 rodadas depois, embora um teste de defesa de Intelecto seja permitido a cada rodada para poder agir normalmente (tanto no campo como depois de deixá-lo).

Choque

Nível: 1d6 + 4
Interno: Implante subcutâneo
Usável: Anel, disco achatado
Funcional: Vara curta
Efeito: Proporciona uma poderosa explosão de energia elétrica que dá choque em qualquer criatura tocada, infligindo dano igual ao nível da cifra.

Comunicador psíquico

Nível: 1d6 + 2
Interno: Comprimido
Usável: Dispositivo que adere à têmpora
Funcional: Disco metálico
Efeito: Permite ao usuário projetar uma mensagem telepática em um só sentido, uma única vez, de até dez palavras, com alcance ilimitado, para alguém que ele conhece.

"Você sabia que existem apenas três campos de monofilamento de repulsão conhecidos que brilham com energia azul? Os demais são verdes."
~ Sir Arthour

Controlador magnético

Nível: 1d6 + 2
Usável: Luvas com placas de metal
Funcional: Pequeno dispositivo metálico em forma de pirâmide
Efeito: Estabelece uma conexão com um objeto de metal dentro do alcance curto que um ser humano poderia segurar com uma mão. Após essa conexão ser estabelecida, o usuário pode mover ou manipular o objeto em qualquer lugar dentro do alcance curto (cada movimento ou manipulação é uma ação). Por exemplo, o usuário pode empunhar uma arma ou arrastar um elmo afixado à cabeça de um inimigo para lá e para cá. A ligação tem duração de dez rodadas.

Detonador

Nível: 1d6 + 2
Usável: Pulseira projetora (alcance longo)
Funcional: Dispositivo explosivo (arremessado, de alcance curto) ou projetor portátil (de alcance longo)
Efeito: Explode em um raio imediato, causando dano igual ao nível da cifra. Faça um teste para o tipo de dano:

01-10	Disruptor celular (apenas causa danos a carne)
11-30	Corrosivo
31-40	Descarga elétrica
41-50	Drena calor (frio)
51-75	Fogo
76-00	Estilhaços

Detonador (dessecação)

Nível: 1d6 + 2
Usável: Pulseira projetora (alcance longo)
Funcional: Artefato explosivo ou esfera de cerâmica (arremessado no alcance curto) ou projetor portátil (de alcance longo)
Efeito: Explode drenando a umidade de tudo dentro de um raio imediato. Os seres vivos recebem dano igual ao nível da cifra. A água que houver na área é vaporizada.

Distância imediata, página 17

Detonador (Dispersão)

Nível: 1d6 + 2
Usável: Pulseira projetora (alcance longo)
Funcional: Artefato explosivo ou esfera de cerâmica (arremessado no alcance curto) ou projetor portátil (de alcance longo)
Efeito: Explode cegando todos dentro em um raio imediato por um minuto e causando dano igual ao nível da cifra. A explosão gera 1d6 detonações adicionais; na próxima rodada, cada explosão adicional foge para um ponto aleatório dentro do alcance curto e explode em um raio imediato. Faça um teste para o tipo de dano causado por todas as detonações:

01-10	Disruptor celular (apenas causa danos a carne)
11-30	Corrosivo
31-40	Descarga elétrica
41-50	Drena calor (frio)
51-75	Fogo
76-00	Estilhaços

Detonador (Disrupção de Matéria)

Nível: 1d6 + 4
Usável: Pulseira projetora (alcance longo)
Funcional: Artefato explosivo ou esfera de cerâmica (arremessado no alcance curto) ou projetor portátil (de alcance longo)
Efeito: Explode em um raio imediato, liberando nanites que reestruturam a matéria de forma aleatória. Causa dano igual ao nível da cifra.

Detonador (Gravidade)

Nível: 1d6 + 2
Usável: Pulseira projetora (alcance longo)
Funcional: Artefato explosivo ou esfera de cerâmica (arremessado no alcance curto) ou projetor portátil (de alcance longo)
Efeito: Explode causando dano igual ao nível da cifra dentro de um raio de alcance imediato por provocar um aumento tremendo na gravidade por um segundo. Todos na área são esmagados no chão por uma rodada e não podem fazer ações físicas.

Detonador (Lampejo)

Nível: 1d6 + 2
Usável: Pulseira projetora (alcance longo)
Funcional: Artefato explosivo ou esfera de cerâmica (arremessado no alcance curto) ou projetor portátil (de alcance longo)
Efeito: Explode cegando todos dentro de um raio imediato por um minuto.

Todos os Detonadores de dano infligem no mínimo 2 pontos de dano naqueles dentro do seu raio, independentemente de testes de ataque ou de defesa

Detonador (Massivo)

Nível: 1d6 + 2
Usável: Pulseira projetora (alcance de 61 m)
Funcional: Projetor de bolso (faixa de 61 m)
Efeito: Explode em um raio de alcance curto, causando dano igual ao nível da cifra. Faça um teste para o tipo de dano:

01-10	Disruptor celular (apenas causa danos a carne)
11-30	Corrosivo
31-40	Descarga elétrica
41-50	Drena calor (frio)
51-75	Fogo
76-00	Estilhaços

Detonador (Pressão)

Nível: 1d6 + 2
Usável: Pulseira projetora (alcance longo)
Funcional: Artefato explosivo ou esfera de cerâmica (arremessado no alcance curto) ou projetor portátil (de alcance longo)
Efeito: Explode em um raio imediato, causando dano de impacto igual ao nível da cifra. Também move objetos soltos para fora da área se pesarem menos de 9 kg por nível da cifra.

O detonador de singularidade é um dispositivo muito temido, procurado por aqueles interessados em destruição verdadeiramente horrível.

Detonador (Singularidade)

Nível: 10
Funcional: Artefato explosivo ou esfera de cerâmica (arremessado no alcance curto) ou projetor portátil (de alcance longo)
Efeito: Explode e cria uma singularidade momentânea que rasga o tecido do universo. Causa 20 pontos de dano a todos dentro do alcance curto, atraindo-os (ou seus restos mortais) para junto no alcance imediato (se possível). Personagens de jogadores no raio diminuem um passo no marcador de dano se falharem em um teste de defesa de Potência.

Detonador (Sonoro)

Nível: 1d6 + 2
Usável: Pulseira projetora (alcance longo)
Funcional: Artefato explosivo ou esfera de cerâmica (arremessado no alcance curto) ou projetor portátil (de alcance longo)
Efeito: Explode em um som aterrorizante, ensurdecendo todos em um raio imediato.

Em vez de fios de gosma pegajosa, algumas detonações de teia preenchem a área com uma massa de espuma de endurecimento rápido que alcança o mesmo resultado.

Detonador (Teia)

Nível: 1d6 + 2
Usável: Pulseira projetora (alcance longo)
Funcional: Artefato explosivo ou esfera de cerâmica (arremessado no alcance curto) ou projetor portátil (de alcance longo)
Efeito: Explode e cria fios pegajosos de gosma em um raio de alcance imediato. PJs capturados na zona devem usar uma ação baseada em Potência para sair, com a dificuldade determinada pelo nível da cifra. PNJs se libertam se o seu nível é superior ao nível da cifra.

Dispositivo de deslocamento visual

Nível: 1d6
Usável: Cinto ou pulseira
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: Projeta imagens holográficas do usuário para confundir atacantes. As imagens aparecem ao redor do usuário. Isto dá ao usuário um recurso em ações de defesa de Velocidade por dez minutos.

Recurso, página 16

Disruptor de fase

Nível: 1d6 + 2
Funcional: Dispositivo complexo, placa que pode ser afixada a uma superfície, pulverizador atomizador elaborado
Efeito: Põe fora de fase uma parte de uma estrutura física (como uma parede ou o chão) durante uma hora. Afeta uma área igual a um cubo de 3m³. Enquanto a área está fora de fase, criaturas e objetos podem passar livremente através dela como se não estivesse lá, embora não se possa ver através dela, e ela bloqueie a luz.

Dobra espacial

Nível: 1d6 + 4
Funcional: Anel de metal pequeno
Efeito: Quando afixado em outro dispositivo numenera que afeta um único alvo em determinado alcance, esse alcance é aumentado para 1,6 km sem penalidades. O espaço é temporariamente deformado em termos de ver e atingir o alvo. Se uma linha direta de visão for importante para efeito do dispositivo, continua a ser importante. Criar uma dobra espacial funciona como um uso do dispositivo.

Embaralhador mental

Nível: 1d6 + 2
Funcional: Dispositivo complexo de metal e vidro
Efeito: Duas rodadas depois de ser ativado, o dispositivo cria um campo invisível que preenche uma área dentro de alcance curto e tem a duração de um minuto. O campo embaralha os processos mentais de todas as criaturas pensantes. O efeito dura enquanto elas permanecem no campo e por 1d6 rodadas depois, embora um teste de defesa de Intelecto seja permitido a cada rodada para poder agir normalmente (tanto no campo como depois de deixá-lo). Cada embaralhador mental é designado para um efeito específico. Faça um teste para o efeito:

01-30	As vítimas não podem agir.
31-40	As vítimas não podem falar.
41-50	As vítimas movem-se lenta (alcance imediato) e desajeitadamente.
51-60	As vítimas não podem ver ou ouvir.
61-70	As vítimas perdem o senso de direção, profundidade e proporção.
71-80	As vítimas não reconhecem ninguém que conheçam.
81-88	As vítimas sofrem de amnésia parcial.
89-94	As vítimas sofrem amnésia total.
95-98	As vítimas perdem todas as inibições, revelando segredos e executando ações surpreendentes.
99-00	A ética das vítimas é invertida.

Emissor de raio

Nível: 1d6 + 2
Interno: Implante subcutâneo
Usável: Lentes de contato, luvas, anel, pulseira, tiara, fivela de cinto, dispositivo montado no ombro
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: Permite que o usuário projete um raio de energia destrutiva a até 61 m que causa dano igual ao nível da cifra.

01-50	Calor / luz concentrada
51-60	Radiação de disrupção celular
61-80	Força
81-87	Onda magnética
88-93	Disrupção de vínculo molecular
94-00	Frio concentrado.

Emissores de raios ainda mais estranhos:

- *Vira o alvo do avesso*
- *Inflige dano e deixa a carne azul*
- *Deixa o alvo mudo*
- *Somente causa dano a plantas*
- *Somente causa dano a matéria inorgânica*
- *Transforma carne em material morto parecido com pedra*

Emissor de raio (Entorpecente)

Nível: 1d6 + 2
Interno: implante subcutâneo
Usável: Lentes de contato, luvas, anel, pulseira, tiara, fivela de cinto, dispositivo montado no ombro
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: Permite ao usuário projetar um raio de energia de até 61 m que entorpece um membro do alvo, tornando-o inútil por um minuto. Alguns poucos desses dispositivos (5%) induzem entorpecimento pela duração de uma hora.

Emissor de raio (Paralisante)

Nível: 1d6 + 2
Interno: Implante subcutâneo
Usável: Lentes de contato, luvas, anel, pulseira, tiara, fivela de cinto, dispositivo montado no ombro
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: Permite ao usuário projetar um raio de energia de até 61m que paralisa o alvo por um minuto. Alguns poucos desses dispositivos (5%) induzem paralisia pela duração de uma hora.

Enxerto de compreensão

Nível: 1d6 + 1
Funcional: Disco metálico pequeno
Efeito: Quando aplicado à cabeça de uma criatura, o disco imediatamente libera microfilamentos que entram no cérebro. Em cinco minutos, a criatura pode entender as palavras de um idioma específico ligado ao enxerto. Isso é verdade mesmo para criaturas que normalmente não têm uma língua. Se a criatura já conseguia entender a linguagem, a cifra não tem efeito. Uma vez que o enxerto é conectado, o efeito é permanente, e este dispositivo não conta mais no número de cifras que um PJ pode carregar.

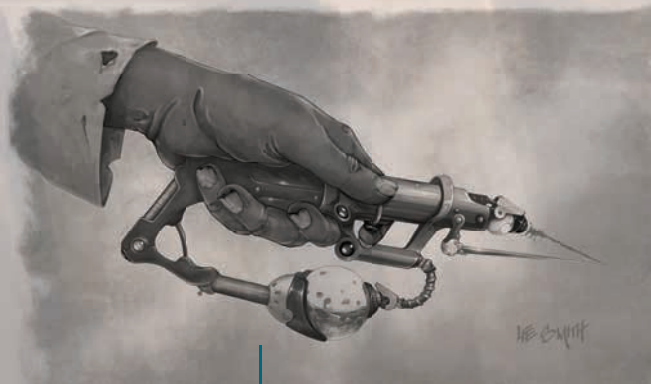
Escudo magnético

Nível: 1d6 + 2
Usável: Luvas com placas de metal
Funcional: Dispositivo metálico em forma de pirâmide
Efeito: Por 10 minutos, objetos de metal não podem entrar no alcance imediato do dispositivo ativado. Itens de metal que estejam na área quando o dispositivo é ativado são empurrados lentamente para fora.

Estimulador de força

Nível: 1d6 + 2
Interno: Pílula, líquido ingerível
Usável: Bandagem adesiva que é ativada quando aderida à pele
Funcional: Injeção
Efeito: A substância adiciona +1 à Margem de Potência durante uma hora.

Estimulante de perícia

Nível: 1d6
Interno: Pílula, líquido ingerível
Funcional: Injeção
Efeito: Altera a mente e o corpo do usuário dramaticamente, mas de forma temporária, para que ele possa realizar uma ação física específica com a dificuldade reduzida em três passos. Uma vez ativado, este estimulante pode ser usado um número de vezes igual ao nível da cifra, mas apenas dentro de um período de 28 horas. O aumento tem efeito cada vez que a ação é executada, portanto, uma cifra nível 3 impulsiona as três primeiras vezes que a ação é tentada. A ação pode ser uma de uma série de possibilidades.

01-15	Ataque corpo a corpo
16-30	Ataque a distância
31-40	Defesa de Velocidade
41-50	Defesa de Potência
51-60	Defesa de Intelecto
61-68	Saltar
69-76	Escalada
77-84	Correr
85-92	Natação
93-94	Furtividade
95-96	Equilíbrio
97-98	Percepção
99	Transportar
00	Escapar

Estimulante de Velocidade

Nível: 1d6 + 2
Interno: Pílula, líquido ingerível
Usável: Bandagem adesiva que é ativada quando aderida à pele
Funcional: Injeção
Efeito: A substância adiciona +1 à Margem de Velocidade durante uma hora.

Fábrica química

Nível: 1d6
Interno: Pílula, líquido ingerível
Funcional: Injeção
Efeito: Depois de uma hora, o suor do utilizador produz 1d6 doses de um líquido valioso (estas doses não são consideradas cifras). Elas devem ser usadas dentro de uma semana. Os efeitos variam:

01-04	Eufórico por 1d6 horas
05-08	Alucinógeno por 1d6 horas
09-12	Estimulante por 1d6 horas
13-16	Sedativo por 1d6 horas
17-20	Suplemento nutriente
21-25	Antídoto
26-30	Cura doenças
31-35	Ver no escuro por uma hora
36-45	Restaura uma quantidade de pontos da Reserva de Potência igual ao nível da cifra
46-55	Restaura uma quantidade de pontos da Reserva de Velocidade igual ao nível da cifra
56-65	Restaura uma quantidade de pontos da Reserva de Intelecto igual ao nível da cifra
66-75	Aumenta em 1 a Margem de Potência por uma hora
76-85	Aumenta em 1 a Margem de Velocidade por uma hora
86-95	Aumenta em 1 a Margem de Intelecto por uma hora
96-00	Restaura todas as Reservas por completo

Ferrão da realidade

Nível: 1d6 + 4
Funcional: Ferrão metálico
Efeito: Uma vez ativado, o ferrão não se move — nunca — mesmo se ativado em pleno ar. Uma ação de Potência vai desalojar o ferrão, mas ele fica, então, arruinado.

Gel redutor de atrito

Nível: 1d6
Funcional: Lata de spray
Efeito: Pulverizado em uma área de até 3 metros quadrados, este gel torna as coisas muito escorregadias. Durante uma hora, a dificuldade de tarefas de movimento na superfície é aumentada em três passos.

Grampos de adesão

Nível: 1d6
Usável: Luvas
Funcional: Alças com ventosas poderosas
Efeito: Permite a escalada automática em qualquer superfície, mesmo as horizontais. Tem a duração de 20 minutos.

Implante controlador de máquina

Nível: 1d6 + 2
Interno: Comprimido
Usável: Disco que adere à testa, tatuagem temporária
Funcional: Injeção
Efeito: Quando ativada, a cifra se divide em duas partes. Uma é afixada a um dispositivo numenera e a outra ao personagem. O personagem pode usar sua mente para controlar o dispositivo dentro do alcance longo, ordenando que faça qualquer coisa que poderia fazer normalmente. Assim, um dispositivo pode ser ativado ou desativado, e um veículo pode ser pilotado. O controle tem a duração de 10 minutos, e uma vez que o dispositivo é escolhido, ele não pode ser alterado.

Implante de Telepatia

Nível: 1d6 + 2
Interno: Comprimido
Usável: Disco que adere à testa, tatuagem temporária
Funcional: Injeção
Efeito: Durante uma hora, o dispositivo permite a comunicação mental de alcance longo com quem tiver um implante correspondente. Estes dispositivos encontram-se sempre em grupos de dois ou mais.

Indutor de Sono

Nível: 1d6
Interno: Pílula, líquido ingerível
Usável: Ponta do dedo falsa, anel, luva
Funcional: Injeção, pulverizador de gás
Efeito: Tocar ou ingerir põe a vítima para dormir por 10 minutos ou até que seja acordada por uma ação violenta ou um ruído extremamente alto.

Infiltrador

Nível: 1d6
Interno: Padrões no olho, padrões desaparecem após usado
Usável: Adere à têmpora e lança projétil
Funcional: Dispositivo portátil que lança projétil
Efeito: Uma cápsula minúscula é arremessada e se move em grande velocidade, mapeamento e escaneando uma área desconhecida. Se move 152 m por nível, esquadrinhando uma área de até 15 m por nível de distância dele. Ele identifica a disposição física básica, criaturas e principais fontes de energia. Seu movimento é bloqueado por qualquer barreira física ou de energia.

Na Riage Negra, existe um brucutu abhumano chamado Chorolus que tem um implante lâmina única na mão que pode ser invocada quantas vezes quiser. Acredita-se que ela interage com sua fisiologia pessoal de alguma forma, de modo que se fosse removida, deixaria de funcionar.

Lâmina única

Nível: 1d6 + 2
Interno: Injeção na ponta do dedo
Usável: Luva
Funcional: Dispositivo semelhante a um cabo de faca
Efeito: Produz uma lâmina de 15 cm que é do mesmo nível que a cifra. A lâmina corta através de qualquer material de um nível mais baixo que o seu próprio. Se usada como arma, é uma arma leve, que ignora a armadura de um nível mais baixo do que o seu próprio. A lâmina tem a duração de 10 minutos.

Lentes de memória

Nível: 1d6
Usável: Lentes de contato, óculos ou óculos de proteção
Efeito: Permite ao usuário gravar mentalmente tudo o que vê por trinta segundos e armazenar a gravação permanentemente em sua memória de longo prazo. Esta cifra é útil para assistir alguém abrir uma fechadura específica, digitar um código complexo ou fazer outra coisa que aconteça rapidamente.

Morte do metal

Nível: 1d6 + 2
Usável: Pulverizador montado no pulso
Funcional: Vasilha com mangueira
Efeito: Produz um jato de espuma que cobre uma área de cerca de 90 cm por 90 cm, transformando qualquer metal que tocar em uma substância tão frágil como vidro fino. A espuma afeta o metal em uma profundidade de cerca de 15 cm.

Nódulo de Banimento

Nível: 1d6
Funcional: Nódulo de cristal afixado a uma arma branca
Efeito: Pelas próximas 28 horas, cada vez que a arma na qual o nódulo está ligado atacar uma criatura ou objeto sólido, ele gera uma explosão de energia que teletransporta a criatura ou objeto atingido a uma distância imediata em uma direção aleatória (que não seja para cima ou para baixo). A dificuldade das ações da criatura teletransportada (incluindo defesa) é modificada em um passo em seu detrimento no próximo turno.

Nódulo de calor

Nível: 1d6
Funcional: Nódulo de cristal afixado a uma arma branca
Efeito: Pelas próximas 28 horas, cada vez que a arma na qual o nódulo está anexado ataca uma criatura ou objeto sólido, ela cria uma explosão de calor, causando 2 pontos adicionais de dano.

Nódulo de choque

Nível: 1d6
Funcional: Nódulo de cristal afixado a uma arma branca
Efeito: Pelas próximas 28 horas, cada vez que a arma na qual o nódulo está anexado ataca uma criatura ou objeto sólido, ela gera uma explosão de eletricidade, causando um ponto adicional de dano.

Às vezes, quando um nódulo baseado em armas é encontrado, ele já está conectado a uma arma ou um objeto que pode ser usado como uma arma. Uma vara de metal com um nódulo de choque conectado pode ser usado como uma clava ou maça eficaz com capacidade de dar choque.

Nódulo de densidade

Nível: 1d6
Funcional: Nódulo de cristal afixado a uma arma branca
Efeito: Pelas próximas 28 horas, cada vez que a arma na qual o nódulo está ligado ataca uma criatura ou objeto sólido, a arma de repente aumenta drasticamente de peso, fazendo com que o golpe inflija 2 pontos adicionais de dano.

Nódulo de dilatação do tempo (Defensivo)

Nível: 1d6
Funcional: Nódulo de cristal afixado à armadura
Efeito: Pelas próximas 28 horas, o portador da armadura se move de forma aparentemente aleatória, com saltos rápidos, alguns centímetros para um lado ou para o outro, quando atacado. Isto é um recurso que modifica os ataques em dois passos em favor do usuário.

Modificadores de ataque, página 95

Nódulo de dilatação do tempo (Ofensivo)

Nível: 1d6
Funcional: Nódulo de cristal afixado a uma arma branca
Efeito: Pelas próximas 28 horas, o atacante se move em velocidades quase instantâneas quando ele balança a arma, modificando seus ataques em dois passos a seu favor.

Nódulo de força

Nível: 1d6
Funcional: Nódulo de cristal afixado à armadura
Efeito: Pelas próximas 28 horas, a armadura na qual o nódulo está anexado é reforçada por um poderoso campo de força, adicionando 2 à armadura que ela proporciona.

Nódulo de invisibilidade

Nível: 1d6
Funcional: Nódulo de cristal afixado à armadura
Efeito: Pelas próximas 28 horas, a armadura na qual o nódulo está ligado fica invisível, fazendo o usuário parecer estar sem armadura.

Nódulo de retaliação

Nível: 1d6
Funcional: Nódulo de cristal afixado à armadura
Efeito: Pelas próximas 28 horas, qualquer um que atingir a armadura na qual o nódulo está ligado desencadeia uma pequena explosão de energia elétrica que inflinge um ponto de dano (nenhuma ação ou teste é necessário).

Nódulo disruptor

Nível: 1d6
Funcional: Nódulo de cristal afixado a uma arma branca
Efeito: Pelas próximas 28 horas, cada vez que a arma em que o nódulo está anexado ataca uma criatura ou objeto sólido, ela provoca uma explosão de nanites que atacam diretamente células orgânicas. O alvo afetado sofre 1 ponto de dano adicional e perde sua próxima ação.

Nódulo piscante

Nível: 1d6
Funcional: Nódulo de cristal afixado à armadura
Efeito: Pelas próximas 28 horas, a cada vez (mas não mais do que uma vez por rodada) que o portador da armadura onde o nódulo está afixado é golpeado com força suficiente para causar dano, ele se teletransporta a uma distância imediata em uma direção aleatória (que não seja para cima ou para abaixo). Uma vez que o usuário está preparado para o efeito e seu inimigo não, a dificuldade de defesa do usuário é modificada em um passo em seu benefício por uma rodada depois que ele se teletransporta.

Defesa, página 102

Nódulo piscante controlado

Nível: 1d6 + 2
Funcional: Nódulo de cristal afixado à armadura
Efeito: Pelas próximas 28 horas, a cada vez que o portador da armadura onde o nódulo está afixado é golpeado com força suficiente para causar dano (mas não mais do que uma vez por rodada), ele se teletransporta para um local que desejar dentro do alcance curto. Uma vez que o usuário está preparado para o efeito e seu inimigo não, a dificuldade do teste de defesa do usuário é modificada em um passo em seu benefício por uma rodada depois que ele se teletransporta.

Olho de águia

Nível: 1d6
Interno: Pílula, líquido ingerível
Funcional: Injeção
Efeito: Concede a habilidade de ver dez vezes mais longe do que o normal durante uma hora.

Olho de gato

Nível: 1d6
Interno: Pílula, líquido ingerível
Funcional: Injeção
Efeito: Concede a habilidade de ver no escuro durante oito horas.

Panaceia

Nível: 1d6 + 2
Interno: Pílula, líquido ingerível
Funcional: Injeção
Efeito: Cura qualquer doença do mesmo nível ou inferior.

Parede retardadora de chamas

Nível: 1d6
Usável: Cinto, anel, pulseira
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: Cria uma superfície plana de energia imóvel permeável de até 6,1 m por 6,1 m por uma hora. A superfície se sujeita ao espaço disponível. Chamas que passam por ela são extintas.

Projetor de calor

Nível: 1d6
Interno: Implante subcutâneo
Usável: Collant, cinto
Funcional: Injeção
Efeito: Mantém o usuário quente e confortável nas temperaturas frias mais adversas durante 28 horas. Durante este tempo, o usuário tem Armadura igual ao nível da cifra que o protege contra danos causados pelo frio.

Projetor de escudo de força

Nível: 1d6 + 3
Interno: Injeção subcutânea
Usável: Cinto, anel, pulseira
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: Cria um escudo de energia cintilante ao redor do usuário por uma hora, tempo durante o qual ele ganha +3 em Armadura (+4 em Armadura se a cifra for de nível 5 ou superior).

Projetor de força cúbica

Nível: 1d6 + 3
Usável: Cinto, anel, pulseira
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: Cria um cubo imóvel composto de seis superfícies planas de força sólida, com 9,1 m de lado cada uma, por uma hora. As superfícies sujeitam-se ao espaço disponível.

Apesar do fato das paredes não serem permeáveis a gases, é certo que existe ar suficiente dentro para as criaturas presas poderem respirar durante a hora em que elas durarem.

Projetor de imagem

Nível: 1d6
Usável: Tiara com dispositivo na testa
Funcional: Dispositivo portátil com painel de vidro
Efeito: Projeta uma das seguintes imagens imóveis na área descrita por uma hora. A imagem aparece a 7,6 m de distância do usuário. As cenas incluem movimento, som e cheiro.

01-20	Criatura terrível de uma espécie desconhecida, que talvez já não viva mais no mundo (3 m³)
21-40	Máquina enorme que obscurece a vista (9 m³)
41-50	Bela cena pastoril (15 m³)
51-60	Alimentos que parecem deliciosos, mas não parecem ser familiares (3 m³)
61-80	Cor sólida que obscurece a vista (15 m³)
81-00	Cena incompreensível que é desorientadora e estranha (6,1 m³)

Algumas paredes de força, escudos e cubos são transparentes. Outros são translúcidos. Alguns são opacos.

Projetor de parede de raios

Nível: 1d6 + 2
Funcional: Dispositivo complexo
Efeito: Cria uma parede de raios elétricos de até 9,1 m por 9,1 m por 30 cm que causa dano igual ao nível da cifra em qualquer coisa que passe por ela. A parede se sujeita ao espaço disponível. Tem a duração de 10 minutos.

Projetor de parede glacial

Nível: 1d6 + 2
Funcional: Dispositivo complexo
Efeito: Cria uma parede de ar super-resfriado de até 9,1 m por 9,1 m por 30 cm que causa dano igual ao nível da cifra em qualquer coisa que passe por ela. A parede se sujeita ao espaço disponível. Tem a duração de 10 minutos.

Algumas paredes de força, escudos e cubos são transparentes. Outras são translúcidas. Algumas são opacas.

Projetor de parede infernal

Nível: 1d6 + 2
Funcional: Dispositivo complexo
Efeito: Cria uma parede de calor extremo de até 9,1 m por 9,1 m por 30 cm que causa dano igual ao nível da cifra em qualquer coisa que passe por ela. A parede se sujeita ao espaço disponível. Tem a duração de 10 minutos.

Projetor de tela de força

Nível: 1d6 + 3
Usável: Cinto, anel, pulseira
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: Cria uma superfície plana imóvel de força sólida de até 6,1 m por 6,1 m durante uma hora. A superfície se sujeita ao espaço disponível.

Rastreador

Nível: 1d6
Usável: Pulseira
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: Dispara um rastreador microscópico que se agarra a qualquer superfície dentro do alcance curto. Durante as próximas de 28 horas, o lançador demonstra a distância e a direção do rastreador, desde que esteja na mesma dimensão.

Rejuvenescedor

Nível: 1d6 + 2
Interno: Pílula, líquido ingerível
Usável: Bandagem adesiva que é ativada quando adere a pele
Funcional: Injeção
Efeito: Substância restaura um número de pontos igual ao nível da cifra em uma Reserva aleatória. Faça um teste de percentagem:

01-50	Reserva de Potência
51-75	Reserva de Velocidade
76-00	Reserva de Intelecto

Respirador subaquático

Nível: 1d6
Interno: Pílula, líquido ingerível
Funcional: Injeção
Efeito: Permite que quem respira ar extraia oxigênio da água por oito horas para que possa respirar debaixo d'água.

Sensor de movimento

Nível: 1d6 + 2
Interno: Injeção na coluna
Usável: Amuleto
Funcional: Disco que pode ser afixado ao chão ou outra superfície
Efeito: Indica quando qualquer movimento ocorre dentro do alcance curto ou quando grandes criaturas ou objetos se movem dentro de alcance longo (a cifra distingue entre os dois). Ela também indica quantas são e tamanho das criaturas ou objetos em movimento. Uma vez ativada, funciona durante uma hora.

Servo instantâneo

Nível: 1d6
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: Pequeno dispositivo que se expande em um autômato humanóide de aproximadamente 0,6 m de altura. É uma criatura de nível igual ao da cifra e pode compreender os comandos verbais do personagem que o ativa. Uma vez ativado, comandar o servo não é uma ação. Ele pode fazer ataques ou realizar as ações ordenadas com o melhor de suas habilidades, mas não pode falar.

O autômato tem movimento de alcance curto, mas nunca vai além do alcance longo do personagem que o ativou. A critério do Mestre, o servo pode ter algum conhecimento especializado, como a forma de operar um dispositivo em particular. Caso contrário, não possui nenhum conhecimento especial. Em todo caso, o servo não é artificialmente inteligente ou capaz de iniciar uma ação. Ele faz apenas o que lhe for ordenado.

O servo opera por uma hora por nível da cifra.

Sifão da esfera de dados

Nível: 1d6
Interno: Pílula, líquido ingerível
Usável: Tatuagem temporária, amuleto, tiara, cristal usado na têmpora
Funcional: Dispositivo portátil pequeno, cristal
Efeito: Explorando o conhecimento da esfera de dados, o usuário pode obter a resposta para uma pergunta.

Esfera de dados, página 12

Solvente vivo

Nível: 1d10
Funcional: Latas contendo lodo
Efeito: Uma vez liberado, este lodo orgânico dissolve 30 cm³ de material a cada rodada. Depois de uma rodada por nível da cifra, o lodo morre e se torna inerte.

Spray à prova de fogo

Nível: 1d6 + 4
Funcional: Lata de spray
Efeito: Um objeto não-vivo pulverizado por esta cifra adquire Armadura contra dano de fogo igual ao nível da cifra por 28 horas.

Armadura, página 92

Spray anulador de gravidade

Nível: 1d6 + 2
Funcional: Lata de spray
Efeito: Um objeto não-vivo do tamanho de uma pessoa ou menor pulverizado por esta cifra flutua 1d20 x 30 cm, de forma permanente e não tem mais peso, se carregado (embora precise ser amarrado).

Teletransportadores muito raros podem enviar um ou mais personagens a milhares de quilômetros, ou mesmo milhões de quilômetros.

Teletransportador (Restrito)

Nível: 1d6 + 2
Usável: Cinto, pulseira, anel, collant completo
Funcional: Dispositivo complexo, dispositivo portátil
Efeito: O usuário se teletransporta até 100x o nível da cifra em pés (cada pé equivale a 30 cm) para um local que possa ver. Ele chega com segurança com seus bens, mas não pode levar mais nada com ele.

Teletransportador (Viajante)

Nível: 1d6 + 4
Usável: Cinto, pulseira, anel, collant completo
Funcional: Dispositivo complexo, dispositivo portátil
Efeito: O usuário se teletransporta até 100x o nível cifra em milhas (cada milha equivale a 1,6 km) para um local que ele já tenha visitado. Ele chega com segurança com seus bens, mas não pode levar mais nada com ele.

Tradutor vocal

Nível: 1d6
Interno: Pílula, líquido ingerível
Usável: Tiara
Funcional: Disco que deve ser afixado à testa
Efeito: Traduz tudo que for dito pelo usuário em uma linguagem que qualquer um possa entender por 28 horas.

Unidade reparadora

Nível: 1d10
Usável: Lançador montado nos ombros ou no braço, dispositivo montado no cinto
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: O dispositivo se torna uma esfera com muitos braços que flutua. Ele repara um determinado dispositivo numenera (de um nível igual ou menor do que o seu próprio) que esteja danificado, mas não destruído. A unidade de reparação pode até criar peças de reposição, a menos que o Mestre determine que as peças são muito especializadas ou raras (e nesse caso, a unidade repara o dispositivo inteiramente com exceção da parte especializada). O tempo de reparo é 1d100 + 20 minutos.

Veneno (Controle da mente)

Nível: 1d6 + 2
Interno: Pílula, líquido ingerível ou injetável
Usável: Batom, ponta do dedo falsa, anel com agulha
Funcional: Injeção
Efeito: A vítima deve realizar uma ação específica em resposta a um gatilho específico.

01-20	Deita com os olhos fechados durante um minuto quando assim for ordenado.
21-40	Foge aterrorizada por um minuto quando ameaçada.
41-60	Responde perguntas com sinceridade por um minuto.
61-75	Ataca amigos próximos por uma rodada, quando dentro do alcance imediato.
76-85	Obedece próximo comando verbal que lhe for dado (se for entendido).
86-95	Torna-se sexualmente atraído pela próxima criatura de sua própria espécie que ver por 28 horas.
96-00	Move-se para o próximo objeto vermelho que visualizar no lugar de todas as outras ações, ignorando a autopreservação.

Veneno (Disruptor da mente)

Nível: 1d6 + 2
Interno: Pílula, líquido ingerível ou injetável
Usável: Batom, ponta do dedo falsa, anel com agulha
Funcional: Injeção
Efeito: A vítima sofre dano de Intelecto igual ao nível da cifra e não pode executar ações por um número de rodadas igual ao nível da cifra.

A maioria dos venenos não é considerada cifra, mas alguns são únicos o suficiente para serem assim considerados.

Veneno (Emoção)

Nível: 1d6 + 2
Interno: Pílula, líquido ingerível ou injetável
Usável: Batom, ponta do dedo falsa, anel com agulha
Funcional: Injeção
Efeito: A vítima sente uma emoção específica durante uma hora.

01-20	Raiva. Propensão a atacar qualquer um que discorde dela. Muito difícil de interagir; a dificuldade de todas estas ações é aumentada em dois passos.
21-40	Medo. Foge aterrorizada por um minuto quando ameaçada.
41-60	Luxúria. Não consegue se concentrar em qualquer atividade não sexual.
61-75	Tristeza. A dificuldade de todas as tarefas é aumentada em um passo.
76-85	Complacência. Não tem motivação. A dificuldade de todas as tarefas é aumentada em dois passos.
86-95	Alegria. Fácil de interagir de uma maneira agradável; a dificuldade de todas estas ações é reduzida em um passo.
96-00	Amor. Muito mais fácil de interagir; a dificuldade de todas estas ações é reduzida em dois passos, mas uma fixação temporária é provável.

Veneno (Explosivo)

Nível: 1d6 + 1
Interno: Pílula, líquido ingerível ou injetável
Usável: Batom, ponta do dedo falsa, anel com agulha
Funcional: Injeção
Efeito: Uma vez que esta substância entre na corrente sanguínea, ela viaja para o cérebro e se reorganiza em um explosivo que detona quando ativado, causando 10 pontos de dano (ignorando Armadura). Faça um teste para determinar o que provoca a Detonação:

01-25	O detonador é ativado (deve estar dentro do alcance longo).
26-40	Uma quantidade de tempo especificada passa.
41-50	A vítima executa uma ação específica.
51-55	Uma nota específica é cantada ou tocada em um instrumento dentro do alcance curto.
56-60	A vítima cheira um perfume específico dentro do alcance imediato.
61-80	A vítima se aproxima do alcance longo do detonador.
81-00	A vítima não está mais no alcance longo do detonador.

O assassino Bledsele é especializado em venenos numenera raros que levam suas vítimas a morrer de formas estranhas e espetaculares, desencadeados por uma palavra, um beijo ou a visão de um ente querido, entre outras coisas.

Visualizador de raio-X

Nível: 1d6 + 4
Funcional: Painel de vidro
Efeito: Quando mantido contra uma superfície sólida, este painel permite ao usuário ver através de até 60 cm de material. O painel só funciona se o nível da cifra for maior do que o nível do material. O efeito dura por um minuto.

O ladrão mestre Hadronus Rell gosta de usar visualizadores de raios-x em seu trabalho. "Nunca abra uma porta trancada se você ainda não sabe o que está do outro lado."

Visualizador remoto

Nível: 1d6
Funcional: Dispositivo que se divide em duas partes quando ativado, uma sendo uma tela de vidro
Efeito: Durante uma hora, a parte com a tela de vidro mostra tudo o que acontece na vizinhança da outra, independentemente da distância entre as duas partes.

Visualizador temporal

Nível: 1d6 + 4
Usável: Pulseira
Funcional: Dispositivo complexo, dispositivo portátil
Efeito: Exibe imagens com movimento e som, de até dez minutos de duração, descrevendo os eventos que ocorreram no local atual até um ano antes. O usuário especifica o período de tempo mostrado pelo visualizador.

CAPÍTULO 19

ARTEFATOS

Os artefatos são os dispositivos de tecnologia remanescentes das civilizações do passado. São os dispositivos de natureza mais permanente (a não ser que fiquem sem energia) com utilização mais direta — armas, armaduras, itens de utilidade e assim por diante. Ainda assim, eles raramente são óbvios no uso real. Em vez de encontrar um dispositivo que foi feito para ser usado como uma "arma", é mais provável que os PJs encontrem um item que foi originalmente destinado para outro fim, mas que foi modificado (da melhor forma que o entendimento do Nono Mundo pode permitir) e agora pode ser usado como uma arma de alcance longo. Dadas as ferramentas e peças certas, alguns personagens serão capazes de construir esses itens por conta própria.

Lembre-se de que os artefatos são dispositivos incompreensíveis, provavelmente alimentados por sifões transdimensionais que utilizam a nanotecnologia para reescrever a realidade em um nível atômico ou subatômico. Mesmo para alguém que entende muito sobre tecnologia, a maioria dos artefatos parecem ser mais mágica do que máquina.

Cifras, página 278

Todos os artefatos têm um nível. Diferente das cifras, cada um tem uma forma única. Eles também têm uma taxa de esgotamento de energia. Quando um artefato é usado ou ativado, o jogador lança o dado designado (1d6, 1d10, 1d20, ou 1d100). Se o dado apresenta o número de esgotamento, o produto funciona, mas esse é o seu último uso. Uma entrada de esgotamento de "—" significa que o artefato nunca se esgota, e uma entrada de "automático" implica que ele pode ser usado apenas uma vez.

Regras de reparo, página 106
Doma o Relâmpago, página 58

Artefatos esgotados às vezes podem ser recarregados usando as regras de reparação. O foco Doma o Relâmpago e outras habilidades especiais também podem recarregar um item gasto, mas provavelmente apenas para uma utilização.

Busca, Identificação e Uso de Artefatos

Intelecto, página 20
Treinado em numenera, página 25

Artefatos são encontrados às vezes em ruínas antigas, tanto intactos quanto necessitando de manipulação para fazê-los funcionar. Eles são geralmente encontrados sozinhos. Quando os PJs vão até uma área onde pode ser possível a extração, eles podem pesquisar (uma ação de Intelecto). Tipicamente, ser treinado em numenera reduz a dificuldade desta pesquisa. O Mestre define a dificuldade da tarefa, mas geralmente é de 3 ou 4, e a busca pode levar de dez minutos a uma hora. O processo muitas vezes inclui manipular o que é encontrado para montar algo que funcione. Por exemplo, a pesquisa pode envolver a remoção do artefato de uma máquina maior e modificá-lo para funcionar por conta própria para a tarefa. Neste caso, o artefato já está identificado — encontrá-lo no meio do aparato de um dispositivo maior inclui a identificação.

Extração não é a única maneira de obter artefatos. Eles também podem ser concedidos como recompensas ou recuperados de inimigos derrotados. Às vezes, eles podem até ser comprados nas cidades, mas isso ocorre mais raramente do que a maioria dos PJs provavelmente gostaria.

Uma vez que os personagens encontrem um artefato, identificá-lo geralmente é uma tarefa separada, também com base em Intelecto e modificada pelo conhecimento da numenera. O Mestre define a dificuldade da tarefa, mas, geralmente, é igual ao nível do artefato. Isso leva de 15 minutos a três horas. Se os PJs não conseguirem identificar um artefato, podem levá-lo a uma clave de Sacerdotes dos Éons para que seja identificado ou, se desejarem, para negociá-lo.

Um personagem pode tentar usar um artefato que não foi identificado, mas isso geralmente é uma tarefa de Intelecto utilizando o nível do artefato + 2. Falhar pode significar que o PJ não consegue descobrir como usar o artefato ou que ele o usa de forma incorreta (a critério do Mestre). É claro que, mesmo se o personagem usar o artefato não identificado corretamente, não terá ideia de qual será o efeito.

Mesmo se um artefato for identificado, sua utilização ainda requer uma ação de Intelecto, pelo menos para o primeiro uso. Usar um artefato geralmente é muito mais complexo do que apertar um botão. Ele pode envolver o juntar fios, puxar mecanismos e manipular telas sensíveis ao toque com símbolos que significam pouco para um personagem do Nono Mundo. O Mestre define a dificuldade da tarefa, mas, geralmente, é igual ao nível do artefato.

A maior parte das vezes, usar um artefato é uma ação. Salvo disposição em contrário no texto ou sugerido pela lógica, a ação é baseada em Intelecto.

Sacerdote dos Éons, página 271
Clave, página 134

PECULIARIDADES DOS ARTEFATOS

Artefatos muitas vezes não são inteiramente o que parecem. Um item que funciona como uma arma nas mãos do PJ pode uma vez ter sido parte de um dispositivo muito diferente com um propósito muito diferente. Outro artefato pode ser uma bagunça de várias partes reunidas, criado por um nano ou técnico fora das condições ideais. Assim, às vezes artefatos não fazem o que é esperado, ou fazem algo além da sua função pretendida. Estas são peculiaridades dos artefatos.

As peculiaridades podem ser um requisito para a sua ativação. Elas podem ser os efeitos colaterais provocadas o tempo todo pelo artefato, de forma contínua ou cada vez que é ativado. Também podem ser algo que acontece de vez em quando, por exemplo, peculiaridades podem ser um bom uso da intromissão do Mestre.

Intromissão do mestre, página 88

LISTA DE PECULIARIDADES DE ARTEFATOS

01-06	Ativado por som (usuário deve cantarolar, assobiar, cantar, ou falar de um modo específico)
07-10	Ativado apenas na completa escuridão
11-14	Ativado somente sob luz solar direta
15-17	Ativado apenas quando o usuário está com o estado de espírito correto
18-20	Ativado somente em uma determinada temperatura
21-23	Ativado por aplicação ou inserção de substância específica (água, saliva, areia, material vegetal, gelo, sangue, pele, papel, sintético, metal)
24-27	Provoca um cheiro horrível
28-32	Provoca uma fumaça preta irritante
33-36	Produz um resíduo oleoso
37-39	Faz um som estranho
40-42	Faz um som muito alto
43-46	Cria um clarão
47-48	Produz um holograma estranho, juntamente com o efeito
49-50	Produz estranhos sinais telepáticos juntamente com o efeito
51-54	Cria um pequeno choque elétrico (nenhum dano)
55-56	Cria um choque elétrico maior (2 pontos de dano)
57-60	Fica irritantemente quente
61-62	Fica perigosamente quente (2 pontos de dano)
63-66	Drena o calor em torno dele
67-68	Drena drasticamente calor ao seu redor (2 pontos de dano no alcance imediato)
69-70	Drena a energia mental (2 pontos de dano de Intelecto)
71-74	Faz com que os animais fujam
75-77	Atrai animais
78-81	Uma vez que funciona, não pode ser usado de novo durante uma hora enquanto recarrega
82-85	Produz erupção cutânea ou lesões na pele do usuário
86-89	Adoece o usuário (todas as dificuldades aumentam um passo por um minuto)
90-94	Quebra frequentemente (uma vez em cada seis usos), requer um minuto de tempo de reparo
95-99	Cria qualquer variedade de efeitos estranhos devido à sua natureza de distorcer a realidade (faça um teste a cada vez, assumindo apenas os resultados que façam sentido)
00	Controla a mente do usuário por uma rodada; usuário fica parado e fala sons inarticulados

Algumas criaturas, tais como o abykos (página 230), podem destruir um artefato com um único toque.

Um amuleto de segurança é uma excelente proteção contra um sarrak (página 257). Claro que, se o sarrak assumir o controle do amuleto, então você estará em apuros ainda maiores...

UMA SELEÇÃO DE ARTEFATOS DO NONO MUNDO

Algemas de choque

Nível: 1d6 + 1
Forma: Um par de algemas leves de metal ou de sintético
Efeito: Estes repressores não apenas servem para aprisionar, mas também causam o seu nível de dano, sempre que o usuário tentar se libertar. Uma vez ativas, as algemas operam por 28 horas.
Esgotamento: 1 em 1d20

Amedrontador

Nível: 1d6 + 2
Forma: Um tripé dobrável de 1,2 m de altura com um cone de metal no topo.
Efeito: Demora duas rodadas para montar e configurar este dispositivo. Uma vez configurado, é preciso uma ação para ativar. Quando ativado, ele afeta as mentes de todas as criaturas pensantes dentro do alcance longo em um arco de 45 graus. Os afetados são incutidos com terror, fazendo-os derrubar o que estiverem segurando e seguir um dos seguintes procedimentos:

Teste	Ação
01-50	Foge por 1d6 rodadas
51-90	Encolhe-se (perdendo suas ações) por 1d6 rodadas
91-00	Desmaia, permanecendo inconsciente por um minuto (ou até ser despertado por uma ação vigorosa)

Esgotamento: 1 em 1d6

Amuleto de segurança

Nível: 1d6
Forma: Um disco metálico simples em uma corrente
Efeito: Uma vez que o amuleto é introduzido em uma arma numenera específica, a arma não pode ser ativada para prejudicar o usuário.
Esgotamento: —

Apitos psíquicos poderiam ser facilmente harmonizado para os padrões cerebrais especiais de outras criaturas que não os seres humanos. Um especialista astuto pode até ser capaz de afinar um apito psíquico de modo que se harmonize apenas com os padrões cerebrais de alguns indivíduos específicos.

Apito psíquico

Nível: 1d6 + 2
Forma: Um dispositivo de metal com 2,5 cm de comprimento, com um único botão
Efeito: Quando o dispositivo é ativado, um som que parece um assovio é ouvido por humanos dentro 152 m. O aparelho na verdade não produz som, mas estimula o centro auditivo do cérebro humano. Ele não tem efeito sobre não-humanos.
Esgotamento: 1 em 1d100.

Armadura de batalha e exoesqueletos podem ser potencialmente problemáticos devido aos elevados níveis totais de Armadura que um PJ pode alcançar. Mestres podem definir, se quiserem, que a classificação de Armadura desses trajes degrade ao longo do tempo, depois de sofrer uma grande quantidade de danos. (O Mestre, de fato, pode fazer isso com qualquer armadura.) Fazer isso é, provavelmente, consequência de uma intromissão do Mestre.

Armadura de batalha

Nível: 1d6 + 4
Forma: Uma armadura completa de sintético e aço que cobre totalmente o corpo do usuário
Efeito: Esta armadura é muito mais resistente e, apesar disso, mais leve que as técnicas de forja do Nono Mundo poderiam criar com aço. É uma armadura pesada, mas concede +2 em Armadura além dos 3 pontos que a armadura pesada normalmente oferece. Além disso, é totalmente vedada e tem sua própria atmosfera interna eternamente renovada, o que protege completamente contra gases venenosos e permite ao usuário operar em um ambiente sem ar. A classificação de proteção da Armadura também se aplica aos danos que muitas vezes não são reduzidos por armaduras típicas, como danos provocados pelo calor e pelo frio (mas não contra danos de Intelecto).
Esgotamento: — (A qualquer momento, o Mestre pode decidir que a armadura sofreu danos suficientes para que as funções de atmosfera e proteção ambiental deixem de funcionar, mas o conjunto ainda funciona como armadura.)

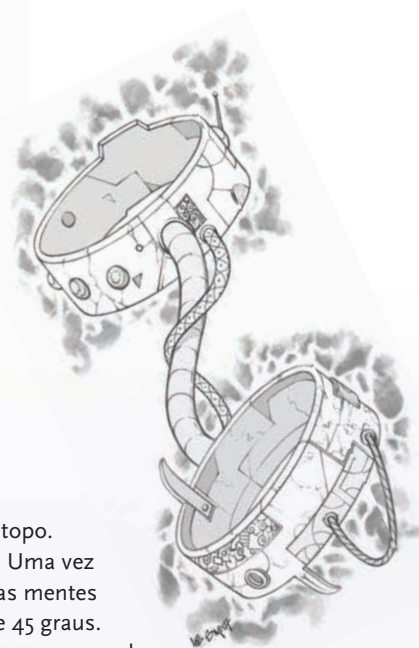



TABELA DE ARTEFATOS

Ao dar um artefato para um personagem, escolha a partir desta tabela ou lance um 1d100 para sortear um artefato aleatório.

1d100	Artefato
01 – 02	Algemas de choque
03	Amedrontador
04	Amuleto de segurança
05	Apito psíquico
06 – 07	Armadura de batalha
08	Armadura de invólucro vivo
09	Armadura dimensional
10	Armadura líquida
11 – 12	Atordoador
13	Bastão argola
14 – 15	Bolsa de cifra
16	Botas de salto
17	Broto cerebral
18	Broto de perícia
19	Broto metabólico
20	Cajado mefítico
21 – 22	Canhão trovão
23	Canudo filtrante
24	Capacete psíquico
25	Carne blindada
26	Carregatudo
27	Cavalgavento
28 – 29	Cinto flutuante
30	Cinto suspensor
31	Copo denunciador
32	Corredor de segurança
33 – 34	Cospebala
35	Cozinheiro automatizado
36	Cúpula de força
37 – 38	Desintegrador craniano
39 – 40	Disruptor celular
41	Enxerto arma
42	Enxerto tentáculo
43	Escudo analítico
44 – 45	Escudo cinético
46	Esfera cirúrgica
47	Esfera reparadora
48	Espada de cura
49	Espada líquida
50 – 51	Espinho de luz
52	Estabilizador de coesão
53	Examinador de comida
54	Exoesqueleto
55	Fabricante de inferno ardente
56 – 57	Flecha explosiva
58	Fusor molecular
59	Gancho remoto
60 – 61	Gatilho de armadilha
62 – 63	Gerador de imagens
64	Gerador de imagens mentais
65	Globo assassino
66 – 67	Grampo de luz vermelha
68	Implante de veneno cerebral
69 – 70	Lâmina disruptiva
71 – 72	Lâmina fatiadora de vento
73 – 74	Lâmina multidimensional
75	Lança broca
76 – 77	Lança-agulha
78	Lança-agulha nano
79 – 80	Lançador
81 – 82	Manto camaleão
83	Moldura âmbar
84 – 85	Óculos de visão noturna
86	Paralisador extático
87	Pitão alternador de fases
88	Ponte instantânea
89	Projetor de raio transdimensional
90	Quadrado flutuante
91	Segunda pele
92 – 93	Tiara gravadora
94 – 95	Tubo de alimentação
96	Varinha de ataque
97 – 98	Varinha fragmentadora
99	Vaso de planta
00	Vuechi

Esta lista de artefatos não é, de forma nenhuma, exaustiva. Quem sabe quais tesouros tecnológicos o Nono Mundo irá proporcionar? (Para obter informações sobre a criação de novos artefatos, consulte a página 317).

Armadura de invólucro vivo

Nível: 1d6 + 1
Forma: Quando não está afixada a uma criatura, parece ser uma massa de tecido pesado. Em uma criatura, parece ser pele coriácea grossa.
Efeito: Quando usado sobre a pele normal, este material orgânico adere e entra em conformidade com a forma do corpo da criatura. O usuário se torna treinado em tarefas de defesa de Potência para resistir a venenos e doenças. Além disso, ele concede +2 em Armadura sem impedimentos. No entanto, não se pode vestir uma armadura sobre o invólucro vivo porque é muito volumoso.
Esgotamento: 1 em 1d100 (verificar a cada dia, enquanto o revestimento for usado).

Armadura dimensional

Nível: 1d6 + 4
Forma: Uma armadura completa de sintético e aço que cobre totalmente o corpo do usuário.
Efeito: Esta armadura é muito mais resistente e, ainda assim, um pouco mais leve que as técnicas de forja do Nono Mundo poderiam produzir com aço. É uma armadura pesada, mas concede um adicional de +2 em Armadura, em adição aos 3 pontos que uma armadura pesada normalmente oferece. Além disso, quando ativada, ela desloca a fase do portador de forma aleatória, durante dez minutos, o que aumenta a dificuldade de ataques contra o usuário em dois passos. Este efeito de deslocamento é anulado por armas multidimensionais ou ataques especiais.
Esgotamento: 1 em 1d10 (para a capacidade de deslocamento de fase, mas depois de esgotado, o conjunto ainda funciona como armadura).

A armadura líquida e a espada líquida são baseadas em uma tecnologia chamada fluido inteligente. É concebível que sejam encontradas muitas outras aplicações. Em algum lugar do Deserto Gélido existe uma cidadela feita inteiramente de fluido inteligente sólido.

Armadura líquida

Nível: 1d6 + 3
Forma: Um cinto de seda adamantina com dois cilindros metálicos ligados a ele
Efeito: Quando ativado, um líquido aquoso é pulverizado dos cilindros do cinto. Um campo elétrico molda este fluido inteligente, fazendo com que ele forme um escudo protetor em torno do utilizador, não diferente de uma armadura corporal completa. O líquido torna-se imediatamente (mas seletivamente) rígido quando atingido, garantindo +3 em Armadura, mas sem oferecer nenhuma das penalidades associadas com uma armadura. Ele pode ser usado por cima de uma armadura leve, aumentando a sua proteção, mas armaduras médias ou pesadas atrapalham as tentativas de formação do campo elétrico. A armadura líquida tem a duração de quatro horas ou até ser desativada.
Esgotamento: 1 em 1d20.

Atordoador

Nível: 1d6
Forma: Um dispositivo portátil que se parece com uma esfera de metal com um punho
Efeito: Quando ativado, este dispositivo dispara um feixe de energia que atordoa o alvo por uma rodada, fazendo-o perder a sua próxima ação.
Este dispositivo é uma arma de tiro rápido e, portanto, pode ser usado com as habilidades Saraivada ou Saraivada em Arco que alguns glaives e jacks possuem, mas cada "unidade de munição" usada ou cada alvo adicional selecionado requer um teste de esgotamento adicional.
Esgotamento: 1 em 1d20

Bastão argola

Nível: 1d6 + 3
Forma: Bastão longo de madeira com uma argola de bronze de 15 cm ligada à ponta. O bastão é de criação recente, mas a argola não.
Efeito: Imagens holográficas ganham vida na argola, alertando para o perigo. As imagens são representativas do perigo de algum modo. Por exemplo, inimigos se aproximando parecem com criaturas amorfas ameaçadoras e clima perigoso pode parecer com raios saindo de uma nuvem.
O Mestre decide quando e como o bastão alerta sobre o perigo. Por razões inexplicáveis, às vezes, ele deixa de fazer um aviso. (Portanto, está tudo bem se o Mestre ocasionalmente esquecer do bastão.)
Esgotamento: 1 em 1d100

Bolsa de cifra

Nível: 1d6
Forma: Bolsa de sintético.
Efeito: Esta bolsa pode conter até uma cifra por nível do artefato, contanto que cada uma deles não seja maior do que um dispositivo portátil comum. Estas cifras não contam no limite de um personagem.
Esgotamento: 1 em 1d20 (verificar cada vez que uma cifra é adicionada à bolsa)

Cifras dentro de uma bolsa de cifra não podem ser usadas enquanto estiverem na bolsa.

Botas de Salto

Nível: 1d6 + 1
Forma: Botas de couro feitas no Nono Mundo com pequenos dispositivos de metal e sintético afixados nas laterais.
Efeito: As botas anulam a gravidade o suficiente para tornar saltar e correr mais fácil. As botas são consideradas um recurso para saltar e correr.
Esgotamento: —

Broto cerebral

Nível: 1d6
Forma: Uma vagem orgânica, quase como um pequeno pedaço de fruta hemisférica. Uma vez enxertado em um hospedeiro, ela assume a aparência da carne do hospedeiro.
Efeito: O broto se enxerta em qualquer hospedeiro vivo (deve estar perto do cérebro) e injeta substâncias químicas complexas que melhoram muito a atividade cerebral. Isso concede ao hospedeiro +5 de bônus à Reserva de Intelecto.
Esgotamento: —

Broto de perícia

Nível: 1d6
Forma: Uma vagem orgânica, quase como um pequeno pedaço de fruta hemisférica. Uma vez enxertada em um hospedeiro, ele assume a aparência da carne do hospedeiro.
Efeito: O broto se enxerta em qualquer hospedeiro vivo (deve estar perto do cérebro) e injeta substâncias químicas complexas que alteram suas funções cerebrais e musculares. Isso concede ao hospedeiro a condição de treinado em uma perícia (pré-determinada).
Esgotamento: —

Broto metabólico

Nível: 1d6
Forma: Uma vagem orgânica, quase como um pequeno pedaço de fruta hemisférica. Uma vez enxertado a um hospedeiro, ela assume a aparência da carne do hospedeiro.
Efeito: O broto se enxerta em qualquer hospedeiro vivo (deve estar perto do cérebro ou na coluna vertebral) e injeta substâncias químicas que impulsionam o metabolismo da criatura. Isso concede ao hospedeiro um bônus de +5 na Reserva máxima de Velocidade.
Esgotamento: —

Cajado mefítico

Nível: 1d6
Forma: Um tubo curto de metal e vidro montado em um cajado de madeira bem feito
Efeito: Quando ativado (o que não requer uma ação), a ponta do cajado libera uma explosão concentrada de gases nocivos de alcance imediato quando golpeia uma criatura ou objeto sólido. Uma criatura afetada perde seu próximo turno tossindo e sufocando.
Esgotamento: 1 em 1d20

Canhão trovão

Nível: 1d6 + 4
Forma: Um tubo grande e pesado com uma extremidade em forma de sino e diversos de controles
Efeito: Este dispositivo enorme mal pode ser segurado ou transportados por uma única pessoa. Quando ativado, emite um cone de 15 m de força sonora pura com alcance longo. Qualquer criatura nessa área é derrubada e atordoada por uma rodada, perdendo sua ação. Itens não presos, do tamanho de um ser humano ou menores, são derrubados e/ou movidos por pelo menos 1,5 m. Objetos maiores também podem ser derrubados.
Esgotamento: 1 em 1d10

Canudo filtrante

Nível: 1d6
Forma: Um tubo longo e estreito de sintético
Efeito: A água que passa através desse tubo é purificada. A maior parte dos líquidos diferentes da água drenados através do tubo saem como água (ou principalmente água).
Esgotamento: —

Capacete psíquico

Nível: 1d6 + 2
Forma: Um capacete leve de sintético
Efeito: O usuário recebe 3 em Armadura que protege apenas contra danos de Intelecto. Além disso, a dificuldade de se tentar afetar a mente do usuário é aumentada em um passo em favor do usuário.
Esgotamento: —

Carne blindada

Nível: 1d6 + 2
Forma: Parece ser uma coleção de placas orgânicas blindadas, como uma carapaça ou escamas de peixe muito grandes
Efeito: Quando colocada sobre a carne do usuário, a armadura enxerta-se permanentemente. Ela fornece Armadura igual à metade do seu nível (arredondado para cima), mas não impede o movimento ou cansa o portador de qualquer forma (sem custo de Potência ou redução de Velocidade). Ao contrário, a Reserva máxima de Potência do portador é permanentemente aumentada em 2.
No entanto, os benefícios têm um custo. Tentáculos fibrosos se estendem pela carne do portador e acabam por atingir a coluna vertebral e cérebro, causando dano na forma de redução permanente de 2 pontos da Reserva máxima de Intelecto. Esse processo leva uma semana. Os pontos perdidos não podem ser recuperados.
Esgotamento: —

Carregatudo

Nível: 1d6
Forma: Uma arca metálica com rodas controladas em ambos os lados
Efeito: Este dispositivo vem com um pequeno módulo que pode ser usado em um cinto. Andando sobre as rodas, a arca tenta seguir dentro do alcance imediato do módulo (embora possa ser mandada permanecer onde está). Move-se a uma distância curta a cada rodada. A arca pode ser atraída pelo módulo dentro de um alcance de até 16 km de distância. O interior da arca é oco em sua maior parte e pode armazenar até 2.268 kg. O artefato deve ser recém-ativado a cada dia.
Esgotamento: 1 em 1d20

Cavalgavento

Nível: 1d6 + 1
Forma: Uma asa metálica de 2,4 m de comprimento
Efeito: Este é um veículo que pode ser montado por alguém que faz testes de Velocidade (nível 1) a cada rodada. Em combate, se move a distância longa a cada rodada, mas em viagens longas, pode deslocar-se por até 129 km por hora.
Esgotamento: 1-2 em 1d100

Cinto flutuante

Nível: 1d6 + 1
Forma: Cinto de malha metálica de encaixe estranho que possui uma caixa de metal anexada com discos de controle
Efeito: O usuário pode flutuar no ar ou recuar novamente a uma taxa de 6,1 m por rodada. Usando os controles complexos, o usuário pode se mover horizontalmente em um ritmo muito mais lento (1,5 m por rodada) em uma trajetória muito menos estável ou controlada. O cinto funciona durante dez minutos por uso.
Esgotamento: 1 em 1d20

Cinto suspensor

Nível: 1d6 + 1
Forma: Um cinto com uma série de discos de metal afixados
Efeito: Este cinto anula a gravidade o suficiente para tornar todo movimento mais fácil, garantindo ao usuário um bônus de +1 em sua Margem de Velocidade. Alternativamente, uma criatura muito obesa poderia usar o cinto simplesmente para agir normalmente.
Esgotamento: —

Copo denunciador

Nível: 1
Forma: Copo d'água cristalino
Efeito: Este copo fica vermelho se alguma coisa venenosa é colocada nele, mesmo em quantidades muito pequenas.
Esgotamento: —

Corredor de segurança

Nível: 1d6 + 2
Forma: Duas cápsulas separadas de metal e sintético do tamanho da cabeça de um ser humano, cada uma com uma grande placa de vidro
Efeito: Quando o dispositivo é ativado, o espaço entre as duas cápsulas forma um corredor invisível de atmosfera respirável com uma temperatura moderada. Isso repele vapores perigosos, vácuo, insetos, radiação, nanites e outras partículas. O corredor é de 2,4 m de largura e pode alcançar até 1,6 km de comprimento. O caminho deve estar relativamente desobstruído — terreno desigual é aceitável, mas paredes, montanhas e assim por diante irão bloqueá-lo. O corredor perdura por 28 horas.
Esgotamento: 1 em 1d20

Cospebala

Nível: 1d6 + 1
Forma: Um dispositivo comprido com um tubo de metal estreito
Efeito: Com um som suave como um sopro de ar, este dispositivo dispara uma pequena bala de metal com um alcance de 61 m. Ele causa dano igual ao nível do artefato.
Este dispositivo é uma arma de tiro rápido e, portanto, pode ser usado com as habilidades Saraivada ou Saraivada em Arco que alguns glaives e jacks possuem, mas cada "unidade de munição" usada ou cada alvo adicional selecionado requer um teste de esgotamento adicional.
Esgotamento: 1-2 em 1d100

As criaturas mecânicas do Bem de Baz (página 198) usam cospebalas com regularidade.

Cozinheiro automatizado

Nível: 1d6
Forma: Um pequeno cubo de metal e sintético que tem braços e ferramentas metálicas
Efeito: Este autômato prepara comida sob comando. Devem ser dadas matérias-primas (água e compostos orgânicos), mas com isso, ele pode preparar e servir uma refeição quente, nutritiva e deliciosa.
Esgotamento: 1 em 1d100

Cúpula de força

Nível: 1d6 + 3
Forma: Um tripé dobrável de 1,2 m de altura com um grande globo de vidro na parte superior e uma caixa de controle no centro
Efeito: Demora duas rodadas para montar e configurar este dispositivo. Uma vez configurado, é preciso uma ação para ativar. Quando ativado, o dispositivo projeta uma cúpula de poderoso campo de força, com um diâmetro de alcance curto. O campo é imóvel, impermeável e impenetrável até que seja destruído por uma força (como um dispositivo ou criatura) de um nível mais elevado. Caso contrário, ele tem a duração de 28 horas, durante a qual ele possui ar suficiente para suportar seis seres humanos.
Esgotamento: 1 em 1d20

Desintegrador craniano

Nível: 1d6 + 2
Forma: Uma tiara com um cilindro afixado que corre ao longo do lado esquerdo da cabeça do usuário
Efeito: Este dispositivo emite um feixe de luz focalizada brilhante que tem um alcance de 61 m. Alvos atingidos pelo feixe recebem dano igual ao nível do artefato.
Este dispositivo é uma arma de tiro rápido e, portanto, pode ser usado com as habilidades Saraivada ou Saraivada em Arco que alguns glaives e jacks possuem, mas cada "unidade de munição" usada ou cada alvo adicional selecionado requer um teste de esgotamento adicional.
Esgotamento: 1 em 1d20

Disruptor celular

Nível: 1d6 + 4
Forma: Um pequeno dispositivo portátil com alguns controles simples
Efeito: Este dispositivo emite um feixe fraco de alcance curto que afeta apenas criaturas e materiais orgânicos. Alvos vivos atingidos pelo feixe movem-se um passo para baixo no marcador de dano. Alvos orgânicos não vivos provavelmente são destruídos.
Este dispositivo é uma arma de tiro rápido e, portanto, pode ser usado como as habilidades Saraivada ou Saraivada em Arco que alguns glaives e jacks possuem, mas cada "unidade de munição" usada ou cada alvo adicional selecionado requer um teste de esgotamento adicional.
Esgotamento: 1 em 1d10

Saraivada, página 30
Saraivada em Arco, página 31

Enxerto arma

Nível: 1d6
Forma: Uma lâmina, bola pontuda ou objeto em forma de martelo, feito de material quitinoso ou de metal duro, com uma manga de material mais macio, carnudo
Efeito: Este enxerto orgânico se encaixa sobre uma mão ou coto vazio e se afixa à carne do hospedeiro. A ligação física fornece um recurso que torna os ataques um passo mais fáceis. Esta arma média especial inflige 4 pontos de dano.
Esgotamento: —

O enxerto tentáculo, como outros artefatos biológicos, estabelece uma relação simbiótica com o usuário, ou "hospedeiro". Ele ganha todos que precisa absorvendo-os de seu hospedeiro. Pessoas com tais enxertos possuem uma necessidade de comer e beber 25% a mais que o normal para se manter saudável.

Enxerto tentáculo

Nível: 1d6
Forma: Um material orgânico em forma de chicote semelhante a carne
Efeito: Este enxerto se anexa à coluna vertebral do hospedeiro de forma que ele possa ser controlado, como um membro. O hospedeiro pode usá-lo como um chicote (uma arma leve), mesmo se suas mãos estiverem ocupadas. Também pode usá-lo como uma cauda preênsil que pode suportar seu peso (assumindo que ele seja mais ou menos de tamanho humano) ou outro objeto.
Esgotamento: —

Escudo analítico

Nível: 1d6 + 1
Forma: Um escudo transparente de sintético
Efeito: O portador pode ver através deste escudo, que tem um monitor que analisa o melhor lugar para atacar um inimigo visto através dele. O portador pode usar pontos de sua Reserva de Intelecto (em vez das mais habituais de Potência ou Velocidade) para aumentar o dano de seus ataques em 3 pontos adicionais por nível de Esforço.
Esgotamento: —

Potência, página 20
Velocidade, página 20
Esforço, página 21

Escudo cinético

Nível: 1d6 + 1
Forma: Uma pulseira ou bracelete com um dispositivo metálico pequeno anexado
Efeito: Quando um projétil físico, como uma flecha, uma faca arremessada ou um míssil como uma bala chega a 10 cm do corpo do usuário, um poderoso campo de energia é ativado automaticamente e tenta retardar ou desviar o projétil. A dificuldade do teste de defesa de Velocidade do usuário contra esses ataques é modificada em um passo a seu favor. Se o projétil ainda atinge o usuário, o campo adiciona 1 à armadura contra o ataque.
Esgotamento: 1 em 1d20

Esfera cirúrgica

Nível: 1d6 + 2
Forma: Pequeno autômato esférico com cerca de 20 cm de diâmetro
Efeito: Este dispositivo vem com um pequeno módulo que pode ser usado em um cinto. Flutuando, o autômato tenta seguir dentro do alcance imediato do módulo (embora ele possa ser mandado permanecer onde está). Move-se a uma distância curta a cada rodada. A esfera pode ser atraída para o módulo dentro de um alcance de até 16 km de distância. Se o módulo for usado por uma criatura orgânica e aquela criatura sofre dano, o autômato passa a reparar os danos com as ferramentas de regeneração celular que restauram 1d6-2 pontos por rodada (o que significa que se um 1 ou 2 é obtido, nenhum dano é reparado naquela rodada). Isso não requer nenhuma ação por parte da criatura que está sendo curada. A cada dia, o autômato pode tentar prestar ajuda um número de vezes igual ao seu nível. O artefato deve ser recém-ativado a cada dia.
Esgotamento: 1 em 1d20

Esfera reparadora

Nível: 1d6 + 2
Forma: Pequeno autômato esférico com cerca de 20 cm de diâmetro
Efeito: Este dispositivo vem com um pequeno módulo que pode ser afixado a uma máquina. Flutuando, o autômato tenta seguir dentro do alcance imediato do módulo (embora ele possa ser mandado permanecer onde está). Move-se a uma distância curta a cada rodada. A esfera pode ser atraída para o módulo dentro de um alcance de até 16 km de distância. Se o módulo for anexado a uma máquina e esta máquina sofre dano, a esfera se move para reparar os danos com ferramentas que restauram 1d6 - 2 pontos por rodada (o que significa que se um 1 ou 2 for obtido, nenhum dano é reparado naquela rodada). Isso não requer nenhuma ação por parte da máquina que está sendo reparada. A esfera pode tentar reparar uma máquina um número de vezes por dia igual ao seu nível. O artefato deve ser recém-ativado a cada dia.
Esgotamento: 1 em 1d100

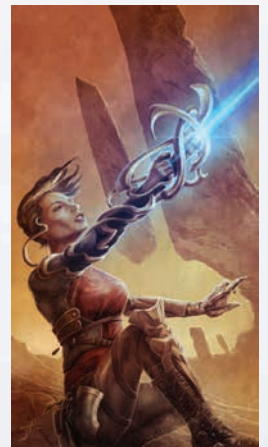
Espada de cura

Nível: 1d6
Forma: Uma espada típica, com uma empunhadura de sintético de aparência estranha
Efeito: A lâmina da espada é uma adição forjada no Nono Mundo ao cabo numenera (que provavelmente não era um cabo da espada originalmente). Quando apertado corretamente, o cabo injeta uma substância de cura no corpo do portador, restaurando 1d6 pontos de qualquer Reserva de estatística que ele desejar. Se o portador usar a espada em combate, usar a função de cura não requer uma ação.
Esgotamento: 1 em 1d10 (para a habilidade de cura, mas depois do esgotamento, ela ainda funcionará como uma espada)

Espada líquida

Nível: 1d6 + 3
Forma: Uma pulseira de seda adamantina com um cilindro metálico ligado a ela
Efeito: Quando ativada, um líquido aquoso é borrifado dos cilindros da pulseira. Um campo elétrico molda este fluido inteligente, fazendo com que ele tome a forma de uma espada. O líquido torna-se imediatamente rígido e extremamente afiado, o que permite que seja usado como uma espada normal que inflige 1 ponto adicional de dano. A espada tem a duração de quatro horas ou até ser desativada.
Esgotamento: 1 em 1d20

Espinho de luz

Nível: 1d6 + 2
Forma: Uma luva sem dedos de sintético semi-rígido
Efeito: Quando a luva é ativada, um espinho de energia incandescente sólida é emitido a partir da parte de trás da mão do utilizador. Este espinho pode ser usado como uma arma branca que causa dano igual ao nível do artefato. Tem a duração de 10 minutos. Se o portador aumentar a potência do espinho (o que requer uma ação separada e um teste de esgotamento adicional), o dano aumenta em 1 ponto.
Esgotamento: 1 em 1d20

Estabilizador de coesão

Nível: 1d6 + 4
Forma: Um dispositivo montado em uma pulseira com alguns controles simples
Efeito: Qualquer tentativa de afetar a integridade da forma física do usuário desintegrando-o, envolvendo-o, mudando sua fase, teletransportando-o ou alguma outra forma de disrupção, falha se o usuário desejar que falhe. Fazer isso não é uma ação por parte do usuário.
Esgotamento: 1 em 1d10

Examinador de comida

Nível: 1d6
Forma: Um dispositivo portátil com uma série de controles e um prato largo numa extremidade
Efeito: Quando ativado e apontado para comida, este dispositivo emite um alarme se o alimento possuir qualquer contaminante ou substâncias venenosas.
Esgotamento: 1 em 1d20

Exoesqueleto

Nível: 1d6 + 4
Forma: Uma armadura completa de sintético e aço que cobre totalmente o corpo do usuário.
Efeito: Esta armadura é muito mais resistente e ainda um pouco mais leve que as técnicas de forja do Nono Mundo poderiam produzir com aço. É uma armadura pesada, mas concede um adicional de +3 em Armadura, em adição aos 3 pontos que uma armadura pesada normalmente oferece. Além disso, é totalmente vedada e tem sua própria atmosfera interna eternamente renovada, que protege completamente contra gases venenosos e permite ao usuário operar em um ambiente sem ar. O nível de armadura do traje também se aplica aos danos que muitas vezes não é reduzido por armaduras típicas, como danos de calor ou frio (mas não para os danos de Intelecto).
Além disso, o usuário ganha +1 em sua Margem de Potência e + 5 em sua Reserva de Potência.
Esgotamento: — (A qualquer momento, o Mestre pode decidir que a armadura sofreu danos suficientes a ponto das funções de atmosfera e proteções ambientais deixem de existir e os aprimoramentos em Potência poderão deixar de funcionar, mas o conjunto ainda servirá como armadura.)

Fabricante de inferno ardente

Nível: 1d6 + 4
Forma: Um suporte de metal dobrável de 2 m de altura com um grande disco de metal na parte superior e uma caixa de controle no centro
Efeito: Demora duas rodadas para montar e configurar este dispositivo. Uma vez configurado, é preciso uma ação para ativar. Quando ativado, o disco dispara uma saraivada de mísseis ardentes de alcance longo em todas as direções. Tudo e todos dentro do alcance longo sofrem dano igual ao nível do artefato, a menos que eles estejam dentro da área de 90 cm do dispositivo e mantenham suas cabeças abaixadas.
Esgotamento: 1 em 1d6

Flecha explosiva

Nível: 1d6
Forma: Flecha com um pequeno dispositivo metálico ligada a ela
Efeito: A flecha explode quando atinge algo, causando o seu nível de dano a todos dentro do alcance imediato.
Esgotamento: Automático

Fusor molecular

Nível: 1d6 + 2
Forma: Um dispositivo portátil com uma série de controles e uma extremidade pontiaguda
Efeito: Este dispositivo funde dois objetos com uma força de ligação igual ao seu nível. Se carne ligada desta forma (seja a um objeto ou a outra carne) for despedaçada, sofre dano igual ao nível do dispositivo.
Esgotamento: 1 em 1d6

A dificuldade para um PJ pego em um gancho remoto se libertar é igual ao nível do artefato +2 porque o seu aperto é muito forte.

"O fluido drenado de uma esfera injetora bioquímica também serve como um excelente produto de limpeza de tubos."
~Sir Arthour

Gancho remoto

Nível: 1d6
Forma: Uma braçadeira de metal com um bloco de controle destacável
Efeito: O painel de controle permite que alguém controle este dispositivo extremamente poderoso para apertar e soltar. O controle deve estar dentro de 152 m do gancho para controlá-lo.
Esgotamento: 1 em 1d10

Gatilho de Armadilha

Nível: 1d6
Forma: Uma pequena caixa bastante complexa com sensores, placas de metal, cabos e controles
Efeito: Uma cifra de praticamente qualquer tipo pode ser adicionada a este dispositivo de disparo para transformá-la em uma armadilha. Em primeiro lugar, uma cifra é adicionada ao dispositivo (uma tarefa de Intelecto com dificuldade 4) e, em seguida, vários fios e as placas são permanentemente afixadas a algo — uma superfície vizinha, porta, dobradiça e assim por diante. Quando a armadilha é acionada, a cifra

é ativada, assim, pessoas podem usar cifras simples, como uma detonação, um emissor de raios ou um dispositivo similar.

O gatilho pode reagir a um movimento específico dentro de 90 cm — a abertura da porta, uma criatura ou objeto em movimento na frente do artefato e assim por diante. Quanto maior for o nível do dispositivo, mais sofisticado o gatilho. Por exemplo, o gatilho de um artefato nível 4 pode levar em conta o tamanho ou o peso de uma criatura, um artefato de nível 5 pode ser acionado com base em um tipo específico de criatura e um artefato de nível 6 pode ser acionado de acordo com o reconhecimento de uma criatura individual.
Esgotamento: Automático

Gerador de imagens

Nível: 1d6
Forma: Um dispositivo retangular portátil pequeno com um painel translúcido de sintético
Efeito: Este dispositivo captura uma imagem perfeita de uma cena próxima. Ele pode armazenar milhares de imagens, e qualquer imagem armazenada pode ser mostrada no painel de sintético. Quando o dispositivo se esgota, todas as imagens armazenadas são perdidas.
Esgotamento: 1 em 1d100

Gerador de imagens mentais

Nível: 1d6 + 2
Forma: Um dispositivo portátil com uma tela de painel de sintético e fios que devem ser afixados à cabeça de uma criatura
Efeito: Este dispositivo mostra uma imagem visual do que uma criatura está pensando. A criatura afetada não precisa estar consciente.
Esgotamento: 1 em 1d20

Globo assassino

Nível: 1d6 + 3
Forma: Um tripé de metal dobrável de 90cm de altura com um grande globo de metal no topo. O globo tem uma série de buracos, mas não é oco.
Efeito: Demora duas rodadas para montar e configurar este dispositivo. Em seguida, ele requer uma ação para ativar. Quando ativado, esse dispositivo não faz nada por cinco rodadas. Depois disso, se qualquer coisa maior do que um rato entrar em seu alcance longo, o globo dispara um projétil poderoso naquele alvo. O projétil causa dano igual ao nível de artefato. O dispositivo pode atacar até dez vezes por rodada, mas nunca ataca o mesmo alvo mais de uma vez por rodada. Permanece em guarda durante 28 horas ou até que faça cem ataques, o que ocorrer primeiro.
Esgotamento: Automático

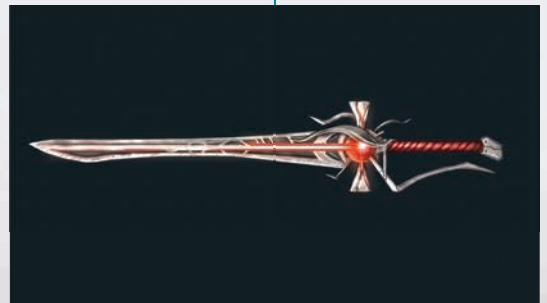
Grampo de luz vermelha

Nível: 1
Forma: Um grampo ou alfinete de metal facilmente afixável a roupas
Efeito: Este objeto pisca uma luz vermelha quando está dentro do alcance imediato de radiações perigosas ou gás venenoso.
Esgotamento: —

Implante de veneno cerebral

Nível: 1d6 + 1
Forma: Cápsula
Efeito: Quando ingerido, este implante viaja para o cérebro e se aninha lá. Daí em diante, sempre que uma criatura estabelece contato com a mente do personagem (usando ataque mental, comunicação telepática, controle da mente e assim por diante), a criatura é atacada mentalmente. Ela fica atordoada por uma rodada (perdendo sua ação) e sofre dano de Intelecto igual ao nível do artefato. Este efeito não impede o contato
Esgotamento: —

Lâmina disruptiva

Nível: 1d6 + 1
Forma: Uma espada ou arma branca semelhante com dispositivos afixados na lâmina e empunhadura
Efeito: Esta arma funciona como uma espada normal (ou, raramente, um machado ou um cutelo). No entanto, se o portador utilizar uma ação para ativá-la, a arma irradia um campo de energia de disrupção molecular por uma rodada. Durante essa rodada, se ela atingir um alvo, irá infligir 10 pontos adicionais de dano.
Esgotamento: 1 em 1d6

Lâmina fatiadora de vento

Nível: 1d6 + 1
Forma: Uma espada de comprimento médio
Efeito: Esta espada é feita de um material tão denso e resistente que a borda é mais afiada e dura muito mais tempo do que as técnicas de forja do Nono Mundo são capazes de fazer com aço. A lâmina inflige 1 ponto adicional de dano. Seu nome vem da ideia de que ele pode cortar até mesmo o vento no meio.
Esgotamento: —

Lâmina multidimensional

Nível: 1d6 + 2
Forma: Uma arma branca curta de lâmina reta com um grande punho com alguns controles
Efeito: Quando ativada, a lâmina existe em vários níveis de realidade ao mesmo tempo. Ela inflige dano igual ao seu nível, e isso causa dano a criaturas (como um abykos) que só podem ser afetadas por efeitos transdimensionais. Uma vez ativada, a lâmina fica ativa por um minuto.
Esgotamento: 1 em 1d20

Abykos, 230

Lança broca

Nível: 1d6 + 1
Forma: Uma haste de madeira com uma ponta de lança afixada que parece ser uma broca metálica
Efeito: Esta lança funciona como uma lança normal. Se o portador a usa para atacar um inimigo, após um ataque bem sucedido o portador decide se vai ativar a arma. Após a ativação, o portador solta a lança, que perfura o inimigo infligindo 3 pontos adicionais de dano. No entanto, o portador então não está mais segurando a lança. A função de perfuração só funciona em combate corpo a corpo, pois a ativação ocorre depois que o adversário é atingido.
Esgotamento: 1 em 1d20

Lança-agulha

Nível: 1d6
Forma: Um pequeno dispositivo portátil com um pequeno tubo
Efeito: Este dispositivo projeta uma única agulha (nenhum dano), uma saraivada de agulhas (1 ponto de dano) ou uma grande saraivada de agulhas (nenhum dano, mas afeta todos dentro de uma área imediata) à escolha do usuário. Em cada caso, as agulhas podem afetar qualquer pessoa dentro do alcance longo. As agulhas podem ser envenenadas, caso em que mesmo aqueles que não sofrem dano devem fazer testes de defesa de Potência para evitar envenenamento.
Este dispositivo é uma arma de tiro rápido e, portanto, pode ser usado com as habilidades Saraivada ou Saraivada em Arco que alguns glaives e jacks possuem, mas cada "unidade de munição" usada ou cada alvo adicional selecionado requer um teste de esgotamento adicional.
Esgotamento: 1 em 1d20

O assassino Bledsele usa uma lança-agulha nano para envenenar seus alvos com sua grande variedade de venenos numenera exóticos.

Lança-agulha nano

Nível: 1d6
Forma: Um pequeno dispositivo portátil com um pequeno tubo
Efeito: Este dispositivo projeta uma única agulha — com largura muito menor que um fio de cabelo humano — de alcance longo. A agulha não inflige nenhum dano, mas pode levar veneno ou doença, e a injeção é tão pequena que a vítima não sente. A agulha também pode penetrar (ignorar) até 4 de Armadura.
Este dispositivo é uma arma de tiro rápido e, portanto, pode ser usado com as habilidades Saraivada ou Saraivada em Arco que alguns glaives e jacks possuem, mas cada "unidade de munição" usada ou cada alvo adicional selecionado requer um teste de esgotamento adicional.
Esgotamento: 1 em 1d10

Lançador

Nível: 1d6 + 3
Forma: Um tubo de metal com um conjunto de tubos de sintético que passam em torno dele.
Efeito: Este dispositivo lança qualquer coisa do tamanho de um punho ou menor com grande força na distância de 61 m. Um objeto inerte, como uma pedra, inflige o nível do artefato em dano. Uma cifra de detonação (ou explosivo similar) também pode ser lançada para ativar no impacto.
Esgotamento: 1 em 1d20

Manto camaleão

Nível: 1d6 + 4
Forma: Um tecido leve muito fino, transparente na forma em um manto rústico.
Efeito: Quando ativado, o dispositivo assume as cores e texturas de tudo ao redor do usuário por 10 minutos. Esse efeito reduz a dificuldade de se esconder ou de se esgueirar em dois passos.
Esgotamento: 1 em 1d100

Moldura âmbar

Nível: 1d6 + 4
Forma: Uma série de tubos e mangueiras curtas e arredondadas de cerca de 30 cm de comprimento
Efeito: Quando ativado, solidifica o ar em um espaço de cerca de 3m^3, cujo centro deve estar no alcance curto do dispositivo. O ar é transformado em uma substância parecida com âmbar, e aqueles que ficam presos nele provavelmente vão se sufocar ou morrer de fome.
Esgotamento: 1 - 4 em 1d6

Óculos de visão noturna

Nível: 1d6
Forma: Óculos de proteção de sintético, com lentes salientes escuras
Efeito: Em ambiente externo, o usuário pode enxergar à noite como se fosse dia. Em ambiente interno, o usuário pode enxergar na escuridão total dentro do alcance curto.
Esgotamento: —

Paralisador extático

Nível: 1d6 + 2
Forma: Um dispositivo portátil com alguns controles
Efeito: Esta arma de alcance longo dispara um feixe de energia que não causa nenhum dano. Em vez disso, afeta a mente do alvo, enchendo-o com tanto prazer que ele perde o seu próximo turno.
Este dispositivo é uma arma de tiro rápido e, portanto, pode ser usado com as habilidades Saraivada ou Saraivada em Arco que alguns glaives e jacks possuem, mas cada "unidade de munição" usada ou cada alvo adicional selecionado requer um teste de esgotamento adicional.
Esgotamento: 1 em 1d20

Pitão alternador de fases

Nível: 1d6
Forma: Um espinho metálico com um único pino de alternância
Efeito: Quando ativado, o pitão muda de fase e pode ser inserido até 15 cm em quase qualquer material. Quando desativado, o pitão torna-se sólido novamente e continua encravado no material com solidez. Se usado como uma arma (que requer uma ação para ativar e inserir, e uma segunda ação para desativar), o pitão inflige 6 pontos de dano.
Esgotamento: 1 em 1d100

Ponte instantânea

Nível: 1d6 + 1
Forma: Um dispositivo portátil com alguns poucos controles
Efeito: Este dispositivo dispara um cabo com um poderoso ímã em alcance longo. Quando o ímã atinge uma superfície metálica, onde se afixa, o cabo tenso se estende em uma ponte estreita com 90 cm de largura. O dispositivo pode então ser afixado a outra superfície metálica para ancorar a ponte. Quando desativado, os ímãs soltam e o cabo se retrai.
Esgotamento: 1 em 1d20

Uma ponte instantânea poderia, em teoria, ser usada para agarrar um objeto metálico e puxá-lo para o usuário. O objeto teria de pesar menos do que o usuário. A ação também seria dois níveis de dificuldade acima do normal porque a ponte não é feita para um trabalho tão preciso.

Projetor de raio transdimensional

Nível: 1d6 + 2
Forma: Um dispositivo portátil com uma série de controles e um prato largo em uma extremidade
Efeito: Esta arma de alcance longo dispara um feixe de energia que existe em muitos níveis de realidade ao mesmo tempo. Ele causa dano igual ao seu nível, e causa dano a criaturas (com um abykos) que só podem ser afetadas por efeitos transdimensionais. Este dispositivo é uma arma de tiro rápido e, portanto, pode ser usado como as habilidades Saraivada ou Saraivada em Arco que alguns glaives e jacks possuem, mas cada "unidade de munição" usada ou cada alvo adicional selecionado requer um teste de esgotamento adicional.
Esgotamento: 1 em 1d20

Quadrado flutuante

Nível: 1d6
Forma: Quadrado de sintético dobrado de 30 cm por 30 cm que se desdobra em um quadrado que fica com 2,4 m por 2,4 m
Efeito: Quando desdobrado e ativado, este pedaço de sintético forma uma plataforma que se move lateralmente, conforme direcionado por alguém em cima dele. A plataforma sobe para o alcance curto em uma rodada. Ela pode carregar até 2.268kg.
Esgotamento: 1 em 1d20

Segunda pele

Nível: 1d6 + 1
Forma: Quando não está afixada a uma criatura, parece ser uma massa de tecido diáfano. Em uma criatura, ela é quase invisível.
Efeito: Quando esticado sobre a pele normal de uma criatura, este material orgânico adere e entra em conformidade com a forma do corpo. Enquanto estiver usando a segunda pele, a criatura tem um recurso em tarefas de defesa de Potência para resistir a venenos e doenças.
Esgotamento: 1 em 1d100 (testado a cada dia, enquanto a pele é usada)

Tiara gravadora

Nível: 1d6 + 2
Forma: Uma bandana de material semelhante a couro com um pequeno dispositivo afixado
Efeito: Esta tiara registra tudo o que o usuário vê como imagens em movimento que podem ser repetidas e revisadas. Ela armazena até cem horas de imagens.
Esgotamento: 1 em 1d20

A maioria das pessoas relata que a pasta que sai de um tubo de alimentação tem um gosto muito horrível

Tubo de alimentação

Nível: 1d6
Forma: Um tubo de sintético
Efeito: O dispositivo produz uma pasta cinza que fornece alimentação suficiente para uma pessoa por um dia.
Esgotamento: 1 em 1d10

Varinha de ataque

Nível: 1d6 + 4
Forma: Um longo dispositivo portátil com uma pequena placa de vidro
Efeito: Mirando através do vidro, objetos distantes até 1,6 km de distância podem ser vistos como se estivessem apenas a uma curta distância. O usuário deve ter uma linha direta de visão para o objeto — o dispositivo não pode penetrar barreiras ou fazer curvas. Depois que um objeto é avistado, o dispositivo quase silenciosamente dispara uma pequena bala de metal no alvo. A bala causa dano igual ao nível do artefato.
Esgotamento: 1 em 1d20

Varinha fragmentadora

Nível: 1d6 + 4
Forma: Uma varinha larga de 20 cm feita de sintético com um único botão
Efeito: Esta arma realinha a estrutura molecular de um alvo vivo, com um efeito de cristalizar a carne. Ela funciona a distância longa, mas não tem nenhuma manifestação visível (sem raios ou projétil). O dispositivo causa dano igual ao seu nível. Além disso, se o alvo for morto pelo dispositivo, o alvo estilhaça, explodindo-o dentro de um raio de alcance imediato em estilhaços cristalinos que causam 3 pontos de dano.
Este dispositivo é uma arma de tiro rápido e, portanto, pode ser usado com as habilidades Saraivada ou Saraivada em Arco que alguns glaives e jacks possuem, mas cada "unidade de munição" usada ou cada alvo adicional selecionado requer um teste de esgotamento adicional.
Esgotamento: 1 em 1d20

Vaso de planta

Nível: 1d6
Forma: Um copo ou recipiente grande de sintético translúcido
Efeito: Uma planta viva colocada no interior deste dispositivo permanece viva até ser removida independentemente de luz, água ou outras condições até ser removida.
Esgotamento: —

Vuechi

Nível: 1d6 + 1
Forma: Uma esfera de prata de 10 cm que paira no ar
Efeito: Uma vez ativado, este dispositivo o segue a 90 cm de você e ataca qualquer um ou qualquer coisa dentro do alcance imediato que o ataque. Um vuechi ataca com uma explosão de energia elétrica (até o alcance imediato) que causa dano de eletricidade igual ao seu nível de artefato. Uma vez ativado, funciona durante 28 horas.
Esgotamento: 1 em 1d20

CAPÍTULO 20

ESQUISITICES E DESCOBERTAS

Às vezes, PJs encontram coisas que são interessantes, mas não têm nenhum valor de jogo verdadeiro. Elas não ajudam em combate. Elas não concedem poderes incríveis. Elas não protegem o usuário. Nem tudo o que os antigos criaram é dispositivo de combate ou pode ser usado como um agora. Em Numenera, esses dispositivos são chamados de esquisitices, e servem para vários propósitos.

Em primeiro lugar, eles fornecem verossimilhança — nem tudo é adequado para um explorador. Em segundo lugar, eles são interessantes — pequenas coisas estranhas que podem ser vendidas ou utilizadas em trocas ou presentes. Em terceiro lugar, e talvez o mais importante, eles acrescentam mais mistério e sensação de desconhecido para o jogo, porque esquisitices são realmente, bem, esquisitas. Por que seus criadores as fizeram? Elas eram uma parte de um dispositivo maior, com uma função mais compreensível? Ninguém sabe, e é provável que ninguém nunca vá saber.

USANDO ESQUISITICES NO JOGO

Shins, página 77

Esquisitices podem ser negociadas, vendidas, usadas ou dadas como presentes interessantes. Normalmente, o seu valor é de cerca de 10 shins, mas algumas esquisitices podem valer tanto quanto 50 shins dependendo de sua utilidade em potencial.

Muitas das esquisitices listadas foram deixadas vagas, por isso o Mestre pode adaptá-las conforme necessário. O tamanho, a cor, a forma e assim por diante podem ser alterados. Artesãos do Nono Mundo podem converter algumas das esquisitices em joias ou na ponteira de um bastão.

Mestres são incentivados a garantir que as esquisitices sempre pareçam esquisitas. Um dia, faça a esquisitice de um PJ agir de forma diferente. Por exemplo, o cálice que ferve líquido agora passa a congelá-lo. Uma haste com luzes piscantes enlouquece com luzes e começa a apitar também. O pequeno cubo espelhado começa a girar sozinho. Nenhuma explicação é necessária porque o proprietário realmente não entende a esquisitice desde o começo.

DESCOBERTAS

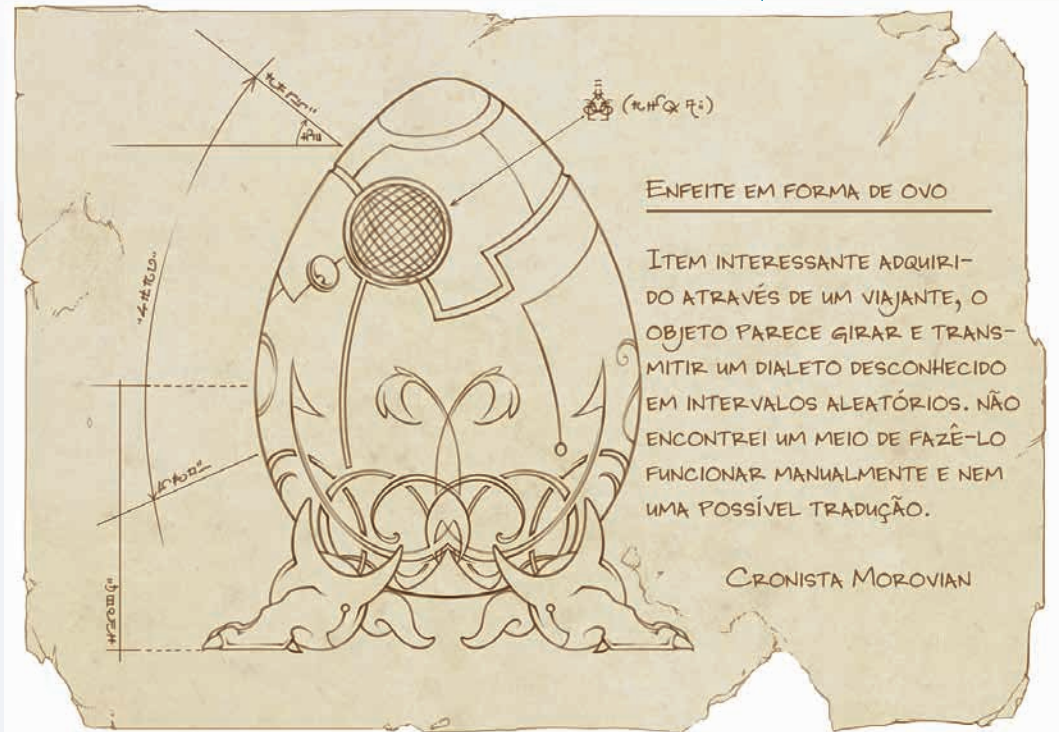
Descobertas são uma categoria abrangente de numenera que não se encaixam nas outras categorias. Estes não são os dispositivos que um PJ pode reivindicar como seu. Os personagens provavelmente não podem levar uma descoberta com eles e, geralmente, não teriam nenhuma razão para fazê-lo, de qualquer modo. Uma descoberta pode ser um laboratório biológico onde criaturas geneticamente modificadas ainda estão sendo produzidas artificialmente, um receptor que capta os sinais transmitidos a partir de uma estação em Marte ou um trem flutuante que ainda funcione. Embora essas descobertas possam ser úteis, elas não necessariamente tornam os personagens mais poderosos.

TABELA DE ESQUISITICES

Ao dar esquisitices para os personagens, escolha a partir desta tabela ou sorteie lançando 1d100 para esquisitices aleatórias.

UMA SELEÇÃO DE ESQUISITICES DO NONO MUNDO

Teste	Esquisitice
1	Cristal que quebra facilmente, mas então se recompõe imediatamente
2	Bugiganga metálica em forma de ovo que, ocasionalmente, gira e fala em uma língua que ninguém conhece
3	Lata de aerossol que pulveriza uma tinta cintilante que paira no ar
4	Dispositivo que emite uma projeção de um rosto humano que muda de expressão, dependendo da direção em que está olhando
5	Instrumento musical desconhecido que reproduz apenas sons suaves e desagradáveis
6	Placa de pedra circular com um rosto humano que ocasionalmente muda de expressão ou parece falar (mas não tem voz)

7	Caixa com um pequeno grupo de músicos que tocam quando ela é aberta e olham horrorizados quando ela é fechada
8	Libélula comandada a distância com um controlador de mão pequeno
9	Calças que servem perfeitamente e nunca parecem ficar sujas, mas são sempre frias
10	Bolha de barro que assume várias formas misteriosas quando deixada sozinha
11	Cristal que cantarola
12	Colar feito de engrenagens e outras peças de máquinas
13	Flauta com botões em vez de buracos para que você possa tocar música sem soprar nela
14	Inseto brilhante em um globo de vidro
15	Disco de plástico que exibe símbolos sem sentido em constante mudança
16	Pequena haste que emite uma voz dizendo a mesma coisa em uma língua desconhecida cada vez que um botão é pressionado
17	Placa de vidro que mostra o que parece ser uma imagem ao vivo da lua, mas a partir de uma observação mais próxima
18	Pente que brilha quando usado
19	Pequena gaiola quadrada que coloca em estase qualquer criatura que seja depositada dentro dela
20	Frasco plástico contendo um spray que limpa qualquer mancha e nunca se esgota
21	Dispositivo metálico que cria uma folha de papel nova a cada dia
22	Caneta que escreve com tinta invisível revelada apenas a uma temperatura muito baixa
23	Minúsculo ornitóptero de brinquedo feito de uma peça sólida de material que parece ser indestrutível
24	Urso de pelúcia felpudo que faz ruídos de rosnado quando você o aperta
25	Óculos que colorem tudo em matizes de verde
26	Série de cartões de plástico fino que mostram todos os tipos de criaturas desconhecidas
27	Vela que nunca se extingue
28	Saco com dezesseis balões de borracha
29	Três luvas de seda com seis dedos cada
30	Frasco metálico que mantém a temperatura do líquido no interior indefinidamente
31	Cristal azul que brilha com a intensidade de uma vela quando segurado
32	Pequena bolsa de moedas que suporta o dobro da quantidade que aparenta conter
33	Dispositivo pequeno em formato de varinha que afasta insetos normais em um raio de 1,5 m
34	Dispositivo desconhecido de plástico com luzes que piscam ocasionalmente
35	Lupa poderosa
36	Saco que contém dados, cada um com um número diferente de lados
37	Pequeno cubo espelhado
38	Pedaço de cabo fino e extremamente forte com 2,4 m de comprimento
39	Chapéu emplumado que, ocasionalmente, faz barulhos de pássaros
40	Haste de madeira, que aumenta de comprimento em cerca 2,5 cm por mês
41	Dispositivo de bronze com placas circulares aninhadas que giram e clicam
42	Capa que ondula como se soprada pelo vento quando vestida, ainda que o ar esteja parado
43	Cubo de vidro que mostra o que parece ser uma vista aérea ao vivo de uma cidade em ruínas desconhecida
44	Faixa usada no braço que aperta um pouco quando a cerca de 30 m de abhumanos
45	Pequeno pote de tinta preta que se enche a cada dia
46	Máscara metálica que se encaixa perfeitamente em seu rosto e muda de expressão junto com você

47	Cinco placas metálicas que orbitam em torno de sua cabeça e que exibem símbolos desconhecidos em constante mudança
48	Esfera de vidro verde que flutua ao seu lado e assobia quando você está com raiva
49	Vaso de metal que se enche com 3,8 litros de água na mesma hora todos os dias
50	Disco de metal e vidro que, quando pressionado contra a carne, grava instantaneamente uma tatuagem de um escorpião preto
51	Espelho pequeno que mostra alguém que não é você quando você olha para ele
52	Vasilha que produz um odor extremamente desagradável e uma nuvem de fumaça vermelha escura quando aberta
53	Óculos que permitem ver perfeitamente através de vapor ou fumaça
54	Caixa que produz 7,6 cm³ de uma substância firme, mas gelatinosa, na mesma hora e todos os dias
55	Camisa que exibe seus músculos, ossos e órgãos internos quando você a usa
56	Pequena maleta de couro de cosméticos que parecem nunca se esgotar
57	Amuleto que, quando usado, projeta imagens holográficas de peixes nadando ao seu redor
58	Pulseira com um pequeno sino que toca como um sino enorme quando intencionalmente tocada
59	Botas com pontas metálicas em forma de dedos, projetadas para caber em um cavalo ou em uma criatura semelhante
60	Taça que ferve imediatamente qualquer líquido colocado nela
61	Óculos que projetam imagens estranhas sobre as lentes de modo que o usuário vê coisas que não estão lá
62	Caixa com uma dezena de palitos de fósforo que, quando queimados, liberam nuvens de fumaça persistente que assumem formas de rostos, criaturas ou outras coisas
63	Cobertor que emite um zumbido suave e agradável enquanto cobre uma criatura viva
64	Dispositivo semicircular de metal e vidro que projeta um feixe fino vermelho inofensivo de até 15 m quando ativado
65	Dois discos de metal e vidro de 12,7 cm que flutuam em torno de seus pulsos
66	Seis pequenos sacos de plástico transparentes que podem ser fechados e são muito duráveis
67	Esfera de vidro que sempre mina água perfumada muito lentamente
68	Frasco com dezesseis sementes; quando plantadas, cada semente desabrocha em um narciso feito de ouro em seis meses
69	Rosa feita de vidro quase indestrutível
70	Amuleto em forma de octógono que é preto durante o dia e azul celeste à noite
71	Peixes mumificados com asas de penas em uma caixa de madeira
72	Feto de gato com duas cabeças em uma jarra de vidro
73	Sela dimensionada para um animal muito pequeno como um esquilo ou um gatinho
74	Dispositivo retangular pequeno que emite um som chilreante na mesma hora, todos os dias
75	Par de pequenas hastes de metal que, quando reunidas a 2,5 cm uma da outra, vibram exatamente 15 minutos antes do sol nascer em qualquer dia
76	Anel de cerâmica que faz você se sentir como se mãos gentis estivessem acariciando seu corpo
77	Garrafa com vinte e quatro pílulas que fazem você sonhar vividamente com a sua lembrança favorita da próxima vez que dormir
78	Cilindro que limpa o ar de fumaça, maus cheiros e similares em uma sala fechada no tempo de um minuto
79	Um par de pequenos cubos flutuantes que mantêm um quarto pequeno e fechado na temperatura de congelamento da água
80	Pulseira que o torna incapaz de se reproduzir enquanto a vestir
81	Cadeira que pode ser armazenada num espaço extradimensional quando ativada
82	Disco de sintético que irá restaurar um pedaço podre de fruta ou legume
83	Cilindro que, se você falar através dele, faz sua voz soar vacilante e estranha
84	Lenço que parece ser feito de seda, mas é praticamente indestrutível e não pode ser manchado ou sujo
85	Dispositivo em forma de ovo que anula temporariamente todos os odores a 90 cm
86	Haste de metal curta que é insubstancial para todas as matérias exceto a luva especial de sintético que vem com ela
87	Cubo que, quando ativado, desaparece por um minuto e depois reaparece no mesmo local
88	Pulseira que vibra quando na escuridão completa
89	Placa de vidro que, quando você vê o céu noturno através dela, revela dez vezes mais estrelas
90	Pote de cerâmica que produz uma pequena nuvem de fumaça colorida a cada hora e meia
91	Argola que afia qualquer lâmina que passar por ela
92	Esfera que produz bolhas vigorosas quando colocada em água
93	Perfurador minúsculo que não provoca nenhuma dor quando fura a pele
94	Lentes de contato que fazem seus olhos parecerem completamente brancos sem pupilas
95	Corda sedosa de 90 cm de comprimento que se enrola em torno de tudo o que toca
96	Grande saco de plástico transparente que mantém os alimentos frescos no seu interior por tempo indeterminado
97	Meias que estão sempre quentes
98	Luva de borracha única que é extremamente durável e resistente
99	Caixa cheia de duas dezenas de ímãs esféricos, cada um do tamanho de uma ervilha
100	Par de copos transparentes que mudam de cor dependendo do conteúdo

CRIANDO NUMENERA NOVA

Embora este livro tenha muitas cifras, artefatos e esquisitices para permitir que o jogo comece, você vai querer mais opções conforme o jogo progredir. Embora a linha de produtos Numenera vá ter livros adicionais com muito mais itens, Mestres podem, naturalmente, criar seus próprios itens.

Artefatos

Os artefatos são o tipo de numenera mais difícil para se criar, porque são os que implicam em mais "mudança de jogo" em potencial. Um artefato provavelmente irá alterar não apenas um encontro, mas muitos encontros, talvez ao longo de várias aventuras. Enquanto a maioria eventualmente se esgota, as habilidades que eles fornecem mudam a maneira que os PJs interagem com o mundo. Um artefato que dá a um ou uma PJ a capacidade de voar significa que o ou a PJ pode optar por voar sobre todos os obstáculos que você colocar na frente dele ou dela. Isso não é uma coisa ruim, mas é algo que você tem que considerar, de modo a não ser pego desprevenido.

Use os artefatos do Capítulo 19 (página 298) como um guia sobre o quanto de dano as armas devem infligir ou o quanto de Armadura os itens defensivos poderiam proporcionar. Considere o quanto um item pode causar um curto-circuito completo em toda uma aventura. Algo que permite o teletransporte frequente, por exemplo, vai mudar a forma como a campanha vai seguir (não mais em viagem por terra — sem mais obstáculos no terreno). De fato, as áreas sobre as quais se deve ser cauteloso incluem as seguintes:

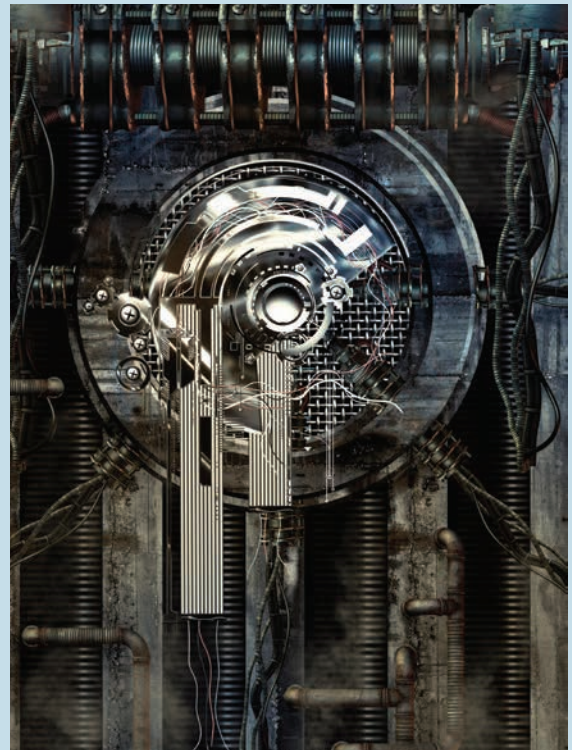
Itens que fornecem informações: Informação é bom e facilita aventuras, mas ter acesso a todos os segredos facilmente a todo instante pode arruinar o desafio de uma campanha. Itens que são, na verdade, "bolas de cristal" para localizar pessoas ou coisas ou "leitores de mentes" que entregam os segredos de todo mundo funcionam melhor como cifras que como artefatos.

Itens que proporcionam viagens: Ter que viajar para todos os lugares a pé pode ser tedioso, mas uma capacidade constante de viajar instantaneamente de volta para casa para obter ajuda/descanso/novos equipamentos pode tirar um pouco da emoção de explorar. Teletransportadores funcionar melhor como cifras que como artefatos.

Itens que fornecem Armadura: Isso é complicado, porque você basicamente não quer que os personagens acabem com tanta armadura que o combate nunca seja uma ameaça. 1-2 pontos em Armadura é provavelmente necessário para a maioria dos personagens. Aqueles que se envolvem em muitas brigas ou realmente têm um foco defensivo podem ter tanto quanto 4-5. Seis ou mais pontos em Armadura no longo prazo (ao contrário de um encontro) é provavelmente muito bom e deve ser evitado, exceto em campanhas com PJs de nível muito alto e ameaças e obstáculos realmente potentes (contratorpedeiros encouraçados e coisas do tipo).

Quando se trata de atribuir um esgotamento, determine quantas vezes você gostaria que um PJ possa ser capaz de usá-lo. Algumas vezes? Isso é 1 em 1d6. Seis ou sete vezes? Isso é 1 em 1d10. Muitas vezes, talvez ao longo de muitas aventuras? 1 em 1d20. Potencialmente para o resto da campanha? 1 em 1d100. Com um item de 1 em 1d100, você pode assumir que o PJ vai usá-lo constantemente. Então, se é uma arma, provavelmente será usada a cada rodada de cada luta.

Cifras

Em comparação com os artefatos, cifras são fáceis. Você quase não pode errar. Devido a elas serem de uso único, mesmo uma cifra que faça algo ridículo (100 pontos de dano, 10 pontos de armadura e assim por diante) não vai destruir a campanha. Ela vai mudar apenas um encontro. Isso não significa, é claro, que cada cifra deve ser poderosa. Pelo contrário, devem ser mais modestas porque incentiva o seu uso. (Cifras realmente potentes incentivam os PJs a segurar e "reservá-las para o momento certo", o que é bom às vezes, mas em geral não é o que você quer incentivar.) Olhe para as cifras no capítulo 18 (página 278) como exemplos para os tipos de efeitos modestos que uma cifra típica pode ter.

Uma descoberta pode ser um laboratório biológico onde criaturas geneticamente modificadas ainda estão sendo produzidas artificialmente, um receptor que capta os sinais transmitidos a partir de uma estação em Marte ou um trem flutuante que ainda funciona.

Não hesite em permitir que, por vezes, as cifras afetem todos os PJs em vez de apenas o usuário. Não é muito divertido se apenas um personagem começa a se tornar imune ao calor e caminhar para a fundição de ferro na fábrica antiga. É mais divertido se todo mundo puder fazer isso uma vez.

Designar uma nova cifra como sendo anoética ou ocultista é, na verdade, mais uma questão de gosto do que de equilíbrio. Embora estas não sejam as definições exatas dessas duas palavras no dicionário, se você pensar nos significados como "algo que até mesmo uma criança poderia usar" (anoética) e "algo que requer algum conhecimento especial" (ocultista), você provavelmente não vai errar.

Esquisitices

Esquisitices podem ser a coisa mais fácil de se criar dentre todas porque elas não precisam de nenhum efeito na mecânica de jogo. Na verdade, se você se depara determinando um efeito mecânico de jogo (dano ou nível, por exemplo), você provavelmente criou acidentalmente um artefato ou um cifra, não uma esquisitice. A única regra para esquisitices é façam o que fizerem, elas não devem exigir regras. É uma máquina de café, não um desintegrador laser. As melhores esquisitices são aquelas que não fazem sentido. Elas transmitem um sentimento de admiração, por (dever) sugerir que em seu contexto correto, fazem sentido, mas que o contexto está há muito perdido — talvez perdido há milhões de anos — e podem ser inteiramente alienígena aos PJs desde o começo. Esquisitices estão realmente lá para dar gosto e para mostrar aos jogadores que não importa o quanto eles saibam, seus personagens ainda não compreendem realmente o mundo em torno deles. Mesmo que sejam inofensivas, servem para perturbar os jogadores e, em um cenário como esse, isto é uma coisa boa.

Não hesite em tornar esquisitices em algo mais do que aparentam à primeira vista. O dispositivo que projeta mapas tridimensionais de lugares que ninguém reconhece pode um dia tornar-se totalmente relevante quando os PJs encontram-se em um desses lugares. A pirâmide com um estranho zumbido pode, eventualmente, vir a ser uma chave que os leva para algum cofre antigo. Isso não deve acontecer com muita frequência, mas usar esses truques uma vez em uma campanha será muito significativo.

Descobertas

Descobertas são as mais amplas dentre todos os tipos de numenera. Descobertas são as coisas que são grandes demais para ser equipamento, mas ainda podem fazer alguma coisa legal — um portal transgalático para outro planeta, uma máquina que realiza cirurgias de implantação cibernéticas ou uma instalação de armazenamento em um cubo de força que pode armazenar qualquer coisa, por tempo indeterminado. Cada um deles tem um grande potencial de uso para os PJs, mas é provavelmente uma coisa de uma única vez e não pode ser levada com eles para ser usada mais tarde. Descobertas são melhor pensadas como uma parte de uma aventura em vez de uma parte do equipamento do PJ. Desta forma, assim como cifras, você não precisa se segurar quando criá-las. A única regra de ouro provavelmente deve ser que, quanto mais interessantes elas são, mais desafiadoras são de alcançar. De certa forma, são o equivalente aos acumuladores de tesouro proverbiais no jogo Numenera.

Mas nem toda descoberta tem que ser de útil para os PJs. Às vezes, elas são interessantes por si só e, assim, ainda vale XP por encontrá-las e interagir com elas. A fábrica ainda em funcionamento, um transmissor que uma vez enviou mensagens para outros planetas ou uma vasta instalação de armazenamento de formas de vida vegetais preservadas desde os tempos antigos são todas descobertas, mesmo que não haja nenhum uso (óbvio) para elas.

PARTE 7:

CONDUZINDO O JOGO

CAPÍTULO 21

USANDO AS REGRAS

Numenera é um jogo sobre ideias, não sobre regras. As regras são destinadas a ser uma estrutura sobre a qual pendurar a tapeçaria da história que você e os jogadores criam.

Ao contrário do resto deste livro, vou escrever esta seção de mim para você. Estou me dirigindo a você, o mestre do jogo (ou mestre do jogo em potencial), diretamente porque você é vital para transformar um jogo mais ou menos em um jogo incrível. Em mãos desinformadas, mesmo as melhores regras e um grande cenário irão propiciar, na melhor das hipóteses, um jogo medíocre. Você é a chave neste processo.

O mestre de jogo (Mestre) é o arquiteto do jogo, mas não o único construtor. Você é o facilitador, assim como o árbitro. Você é todas essas coisas e muito mais. É um papel desafiador que não é exatamente como qualquer outra coisa parecida. As pessoas tentam equiparar um Mestre com um dramaturgo, um árbitro, um juiz ou um guia. E estas não são analogias ruins, mas nenhuma delas também está certa.

Numenera foi concebido para tornar as tarefas desafiadoras de narrar um jogo o mais simples possível e permitir que você, como Mestre, se concentre no que é importante. Em vez de lidar com um monte de lances de dados, modificadores e regras minuciosas, você pode se concentrar principalmente no fluxo da história. Isso não quer dizer que você é o único contador de histórias. O grupo é o contador de histórias. Mas é trabalho do Mestre reunir as ações, reações e desejos de todas as pessoas sentadas ao redor da mesa, encaixá-los no cenário e nos antecedentes criados antes da sessão começar e transformar tudo isso em uma história coesa — em tempo real. Às vezes isso significa usar uma mão pesada. Às vezes isso significa voltar atrás. Às vezes isso significa ter a mente aberta. *Sempre* significa dar aos outros jogadores o tanto dos holofotes que você tem como Mestre, e tentar dar a cada um deles, por sua vez, de modo que nenhuma pessoa domine a narrativa ou a jogabilidade — nem mesmo você.

Eu vou dizer isso agora, de antemão, e eu vou dizer isso muitas vezes: as regras são as suas ferramentas para contar uma história, para retratar um personagem e para simular o mundo de fantasia científica. As regras não são a palavra final — você é. Você não é subserviente às regras. Mas você tem um mestre. Esse mestre é um jogo divertido misturado com uma história emocionante.

Numenera também foi projetado para fazer a narração do jogo funcionar da maneira que muitos Mestres experientes já agem em seus jogos. Os Mestres que reconhecem que não são subservientes às regras muitas vezes são forçados a trabalhar contra as regras para fazer as coisas funcionarem apesar das regras, ou para usar as regras como fumaça e espelhos para encobrir o que estão realmente fazendo (que é proporcionar a todos uma narrativa emocionante, atraente e interessante de participar). Esperamos que, como Mestre de Numenera, você não vá achar que é o caso. Pelo contrário, a maioria das regras foi projetada especificamente para tornar mais fácil jogar o jogo, ou melhor, para permitir que o Mestre se concentre em ajudar a conduzir uma grande história.

Neste capítulo, primeiro vamos falar sobre as regras e como usá-las como suas ferramentas. No Capítulo 22: Construindo uma História (página 340), vamos discutir a interação com os jogadores, para desenrolar de jogos e como elaborar grandes histórias. Capítulo 23: Compreendendo o Nono Mundo (página 354) fornece insights sobre como preencher o mundo (o Nono Mundo) com coisas interessantes para ver, coisas para experimentar e, mais importante, coisas para fazer.

AS REGRAS VERSUS A HISTÓRIA

Urso devastador, página 264

À primeira vista, pode parecer que para um jogo baseado na história, não há um monte de "história" nas regras. Uma parede, um urso devastador, um poço para saltar e um emissor de raios podem ser resumidos mais ou menos apenas como um simples número — seu nível. O fato é, Numenera é um jogo baseado em história *porque* as regras em sua essência são desprovidas de história. Tanto uma parede, um urso devastador, um poço para saltar quanto um emissor de raios podem ser resumidos em níveis porque todos eles são apenas parte da história. Todos eles são apenas obstáculos ou ferramentas.

Não há um monte de detalhes nas regras — sem diretrizes para movimentos específicos de judô ou sobre as diferenças entre o conserto de um projetor de parede de força movido a eletricidade e uma aeronave biomecânica. Isso não se dá porque esses tipos de coisas devem ser ignoradas, mas porque esses tipos de coisas servem para dar sabor, elas são história, descrição e elaboração para o Mestre e os jogadores fornecerem. Um jogador interpretando um personagem em uma briga pode e deve descrever um ataque como um direto no queixo e outro como um soco circular, apesar de não haver diferença

mecânica. Na verdade, *porque* não há diferença mecânica. Isso é justamente o que um jogo de narrativa é. É interessante e divertido e é por isso que todos estão sentados à mesa, em primeiro lugar.

Se os diferentes aspectos do jogo — paredes, ursos devastadores, poços e assim por diante — possuem distinções, elas decorrem dos elementos da história que são exceções especiais para as regras. Possuir tão poucas regras gerais torna mais fácil a adição de condições e situações especiais, porque há menos ajustes de regras para lidar. Menos circunstâncias especiais com as quais se preocupar. Menos chance de contradições e incompatibilidades de regras. Por exemplo, você pode facilmente ter uma parede que só pode ser destruída por ataques mentais. Um urso devastador tem um ataque de agarrar particular. Um poço que pode ter paredes livres de atrito. Um emissor de raios que pode solidificar inimigos congelando-os — estes são elementos da história que são mecanicamente construídos sobre uma mecânica básica muito simples. E todos eles tornam as coisas mais interessantes.

DEFININDO A CLASSIFICAÇÃO DE DIFICULDADE

A tarefa mais importante de todas para o Mestre é preparar o palco e orientar a história criada pelo grupo (não aquela criada pelo Mestre de antemão). Mas definir a dificuldade é a tarefa mecânica mais importante que o Mestre tem no jogo. Embora existam sugestões ao longo deste capítulo para várias classificações de dificuldade para determinadas ações, não há nenhuma lista principal de dificuldades para cada ação que um PJ pode executar. Em vez disso, Numenera é projetado com o estilo de bom Mestre "ensinar um homem a pescar" em mente. (Se você não sabe o que isso significa, se trata do velho ditado: "Dê a um homem um peixe e ele comerá por um dia. Ensine um homem a pescar e ele comerá a vida inteira". A ideia não é dar aos Mestres uma tonelada de regras para memorizar ou ter como referência, mas ensiná-los a fazer seus próprios julgamentos lógicos.) Naturalmente, na maioria das vezes, não é uma questão de precisão exata. Se você diz que a dificuldade é 3 quando "deveria" ter sido 4, o mundo não acaba.

A não ser que por algum motivo você esteja dizendo diretamente aos jogadores, eles nunca saberão se você alterar os dados de um PNJ ou dificuldade de uma tarefa em tempo real. Se você fizer isso para tornar melhor uma história, essa é justamente a sua alçada.

Na maioria das vezes, é realmente tão simples como classificar algo em uma escala de 1 a 10, sendo 1 incrivelmente fácil e 10 sendo basicamente impossível. As diretrizes na tabela de dificuldade, apresentadas novamente aqui para referência, devem ajudar a colocá-lo no estado de espírito certo para a atribuição de dificuldade de uma tarefa.

Por exemplo, podemos fazer a distinção entre uma coisa que a maioria das pessoas pode fazer e algo que as pessoas treinadas podem fazer. Neste caso, "normal" significa que alguém sem qualquer treinamento, talento ou experiência. Imagine aquele seu tio malandro, um pouco acima do peso, tentando uma tarefa que ele nunca fez antes. "Treinado" significa que a pessoa tem algum nível de instrução ou experiência, mas não é necessariamente um profissional.

Treinado, página 86

Com isso em mente, pense sobre o ato de se equilibrar. Com foco suficiente, a maioria das pessoas pode atravessar uma ponte estreita (como um tronco de árvore caído). Isso sugere que tenha dificuldade 2. No entanto, caminhar através de

DIFICULDADE DA TAREFA

DIFICULDADE DA TAREFA	DESCRIÇÃO	NÚMERO-ALVO	ORIENTAÇÃO
0	Rotineiro	0	Qualquer um pode fazer isso, a qualquer momento.
1	Simples	3	A maioria das pessoas pode fazer, na maior parte do tempo.
2	Padrão	6	Tarefa típica que exige foco, mas a maioria das pessoas normalmente pode realizar.
3	Exigente	9	A maioria das pessoas tem uma chance de 50% de obter sucesso, requer total atenção.
4	Difícil	12	Pessoas treinadas têm uma chance de 50% de êxito.
5	Desafiador	15	Até mesmo pessoas treinadas muitas vezes falham.
6	Intimidante	18	As pessoas normais quase nunca têm sucesso.
7	Formidável	21	Impossível sem perícias ou grande esforço.
8	Heroico	24	Uma tarefa digna de ser contada por vários anos.
9	Imortal	27	Uma tarefa digna de lendas que duram uma vida.
10	Impossível	30	Uma tarefa que os seres humanos normais não poderiam sequer considerar (mas não chegam a quebrar as leis da física).

uma prancha estreita de apenas 7,6 cm de largura? É mais provável que isso seja dificuldade 3. Agora, considere andar através de uma corda bamba. Isso provavelmente é de dificuldade 5 — uma pessoa normal pode dominar essa tarefa com uma grande dose de sorte. Uma pessoa com algum treino pode tentar, mas ainda é difícil. Naturalmente, um acrobata profissional pode fazê-lo facilmente. Considere, porém, que o acrobata profissional é especializado nesta tarefa, tornando a dificuldade 3 para ele. Ele provavelmente também está empregando Esforço durante sua performance.

Esforço, página 21

Vamos tentar outra tarefa. Desta vez, considere o quão difícil pode ser lembrar o nome da líder anterior da vila onde o personagem vive. A dificuldade pode ser 0 ou 1, dependendo de quanto tempo atrás ela foi a líder e o quão bem conhecida ela era. Digamos que isso foi há trinta anos e ela foi apenas levemente memorável, por isso é dificuldade 1. A maioria das pessoas se lembra dela, e com um pouco de esforço, qualquer pessoa pode lembrar o nome dela. Agora, vamos considerar o nome da filha da líder. Isso é muito mais difícil. Assumindo que a filha não era famosa por si própria, isto é provavelmente dificuldade 4. Mesmo as pessoas que conhecem um pouco sobre a história local (ou seja, as pessoas que são treinadas no assunto) podem não ser capazes de se lembrar dela. Mas o que dizer o nome do thumano de estimação que o marido da filha possuía? Isso é provavelmente impossível. Quem vai se lembrar do nome de um animal de estimação de uma pessoa obscura de 30 anos atrás? Basicamente ninguém. No entanto, não se trata de conhecimento proibido ou um segredo bem guardado, portanto, isso soa como dificuldade 7. Dificuldade 7 é classificado como "Ninguém pode fazer isso, mas algumas pessoas ainda assim o fazem". Não é o tipo de coisa lendária, mas é algo que se pode supor que as pessoas não podem fazer. Quando você acha que não há nenhuma forma de conseguir ingressos para um concerto esgotado, mas de alguma forma o seu amigo consegue um par de qualquer maneira, isso é dificuldade 7. (Veja a próxima coluna para saber mais sobre as dificuldades 7, 8, 9 e 10.)

Se você está falando de uma tarefa, o ideal é que a dificuldade não seja baseada no personagem que executar a tarefa. As coisas não ficam inerentemente mais fáceis ou mais difíceis dependendo de quem a está executando. No entanto, a verdade é que a personagem lida com isso como uma questão de julgamento. Se a tarefa é quebrar uma porta de madeira, um autômato feito de metal de 2,4 metros de altura movido a motores nucleares deve ser melhor em fazer isso do que seria um ser humano médio, mas a classificação tarefa deve ser a mesma para ambos. Vamos dizer que a natureza do autômato efetivamente dá dois níveis de treinamento para tais tarefas. Assim, se a porta tem um grau de dificuldade de 4, mas o autômato é especializado e reduz a dificuldade para 2, que tem um número-alvo 6. O humano não tem tal especialização, de modo que a dificuldade permanece 4, e ele tem que atingir o número-alvo 12. No entanto, quando você definir a dificuldade de quebrar a porta, não tente levar todas essas diferenças em consideração. Um Mestre deve considerar apenas o ser humano, pois a tabela de dificuldade de tarefas é baseada no ideal de uma pessoa "normal", uma pessoa "treinada", e assim por diante. É humanocêntrica.

A maioria dos personagens provavelmente está disposta a empregar um ou dois níveis de esforço em uma tarefa e pode ter uma perícia ou recurso apropriado para diminuir a dificuldade em um passo. Isso significa que uma tarefa de dificuldade 4, muitas vezes, será tratada como dificuldade 2 ou mesmo 1, e esses são testes fáceis de fazer. Não hesite, então, em definir níveis elevados de dificuldades. Os PJs podem enfrentar o desafio, especialmente se são experientes.

AS DIFICULDADES IMPOSSÍVEIS

Dificuldades 7, 8, 9 e 10 são tecnicamente impossíveis. Seus números-alvo são 21, 24, 27 e 30, e você não pode alcançar esses números em um d20, não importa quantas vezes você tente. Considere, no entanto, todas as formas que um personagem tem para reduzir a dificuldade. Se alguém emprega um pouco de Esforço ou tem alguma perícia ou ajuda, isso torna a dificuldade 7 (número-alvo 21) em um leque de possibilidades — dificuldade 6 (número-

alvo 18). Agora, considere que ele tem especialização, emprega um monte de esforço, e tem ajuda. Isso pode levar a dificuldade para 1 ou mesmo 0 (reduzindo-a em dois passos pelo treinamento, três ou quatro passos pelo Esforço e um passo devido ao recurso da assistência). Essa tarefa praticamente impossível se tornou mera rotina. Um personagem de quarto grau pode e vai fazer isso, não o tempo todo, devido ao custo, mas talvez uma vez por sessão de jogo. Você tem que estar pronto para isso. Um personagem de sexto grau motivado e bem preparado pode fazer isso até mesmo com uma tarefa de dificuldade 10. Mais uma vez, ele não vai fazê-lo muitas vezes (mesmo com uma Margem de 6, ela teria que usar 7 pontos de sua Reserva, e isso se assumirmos que ele é especializado, e tem 2 níveis de recursos), mas isso pode acontecer se ele estiver realmente preparado para a tarefa (sendo especializado e aproveitando ao máximo oportunidades de recursos para reduzir a dificuldade em mais quatro passos). É por isso que personagens de sexto grau estão no topo de seu campo, por assim dizer.

Especializado, página 86

Recurso, página 15

PRECISÃO FALSA

Uma maneira de olhar para a dificuldade é que cada passo de dificuldade vale 3 no dado. Isto quer dizer que, ao aumentar a dificuldade em um passo, o número-alvo aumenta em 3. Diminuir a dificuldade em um passo faz o número-alvo ser reduzido em 3. Estes tipos de mudanças são de grandes volumes. Dificuldade, como uma mecânica de jogo, não é muito precisa. É medida em grandes porções. Você nunca tem um número-alvo de 13 ou 14, por exemplo, é sempre 3, 6, 9, 12, 15 e assim por diante. (Tecnicamente, isso não é verdade. Se um personagem adiciona 1 ao seu teste, por algum motivo, ele muda um número-alvo de 15 para 14. Mas isso não vale muita discussão.)

A imprecisão é boa neste caso. Seria uma falsa precisão dizer que um cadeado tem um número-alvo de 14 e outro tem um número-alvo de 15. Sendo que precisão falsa significa, neste contexto, que seria uma ilusão pensar que podemos ser tão exatos. Você pode realmente dizer que um cadeado é 5% mais fácil de arrombar do que outro? E, mais importante, mesmo se você pudesse, é uma diferença digna de nota? É melhor interagir com o mundo em pedaços maiores, mais significativos do que tentar analisar as coisas com tanto cuidado. Se tentássemos classificar tudo em uma escala de 1 a 30 (usando números-alvos e não dificuldade), íamos começar a nos perder com trivialidades ao ponto de tentar distinguir entre algo classificado como 8 e algo classificado como 9 nessa escala.

CONSISTÊNCIA

Muito mais importante do que o nível de precisão é a consistência. Se os PJs precisam ativar um dispositivo que abre um portal de deslocamento espacial e o Mestre decide que é uma tarefa com dificuldade 6 para fazer as hastes de antimatéria girarem nas taxas adequadas para conseguir uma frequência harmônica específica, então isso precisa ser uma tarefa de dificuldade 6 quando eles voltarem no dia seguinte para fazer isso de novo (ou precisará haver uma razão compreensível para não ser). O mesmo é verdade para tarefas mais simples, como caminhar em uma plataforma estreita ou pular em cima de uma plataforma. Consistência é a chave. A razão é que os jogadores precisam ser capazes de tomar decisões bem fundamentadas. Se eles se lembram do quão difícil era abrir esse portal ontem, mas inexplicavelmente está mais difícil abri-lo hoje, eles vão ficar frustrados porque tentaram aplicar a sua experiência para o seu processo de tomada de decisão e isso falhou com eles. Se não há nenhuma maneira de tomar uma decisão bem fundamentada, então todas as decisões são arbitrárias.

Pense nisso em termos de vida real. Você precisa atravessar a rua, mas um carro está se aproximando. Você já cruzou a rua milhares de vezes antes, então

você pode olhar para o carro e muito facilmente julgar se você pode cruzar com segurança ou se você deve esperar ele passar primeiro. Se o mundo real não tivesse consistência, você não poderia tomar essa decisão. Toda vez que você pisa na rua, você pode ser atropelado por um carro. Você nunca atravessaria a rua.

Os jogadores também precisam desse tipo de consistência. Então, quando você atribuir uma dificuldade para uma tarefa, anote esse número e tentar mantê-lo consistente na próxima vez que os PJs tentarem a mesma tarefa. "Mesma" é a palavra chave. Decifrar um código não é necessariamente igual a decifrar outro. Escalar uma parede não é o mesmo que escalar outra.

Você vai cometer erros ao fazer isso, então basta aceitar esse fato agora. Justifique qualquer erro com explicações rápidas sobre "uma ironia do destino" ou algum argumento como um vento surpreendentemente forte que não estava soprando da última vez.

Embora eu continuamente saliente que Numenera é sobre a história e não regras, ainda é um jogo, o que significa que os PJs (e os jogadores) podem falhar. É por isso que não é preciso pensar o jogo como sendo idêntico a romances ou filmes. É o seu próprio tipo de narrativa. Os jogadores têm de sentir que há riscos reais. Se eles fizerem besteira, haverá consequências — por vezes consequências muito duras. E eles têm que estar seguros deste pressuposto.

ERROS

Às vezes, os PJs vão arrombar uma porta, e você vai perceber que você a classificou muito baixo. Ou os PJs vão tentar remar em um bote por um rio em movimento rápido e você (e provavelmente eles) vai (vão) descobrir rapidamente que a dificuldade dada para a tarefa era ridiculamente alta.
Não se preocupe.

Essa porta já estava enfraquecida por um terremoto, uma falha estrutural ou o fato de que outros exploradores bateram nela por um dia inteiro há pouco tempo. Aquele rio estava realmente se movendo muito mais rápido do que os PJs haviam pensado ou sua jangada estava com problemas.

O ponto é que os erros são fáceis de encobrir. E, às vezes, você pode até dizer a seus jogadores que foi apenas um erro. Eles podem até mesmo ajudar a fornecer uma explicação, se você o fizer. Não é o fim do mundo.

Mais importante, a maior parte do tempo, ninguém vai sequer saber. Deveria ter definido uma tarefa como dificuldade 3, mas em vez disso você disse que era 4? Ah bem. A menos que o jogador obtenha 9, 10 ou 11 — suficiente para a dificuldade 3, mas não para a dificuldade 4 — isso não importa. E mesmo que o teste dê um desses números, quem se importa? Talvez a chuva esteja caindo realmente muito forte naquele dia e isso aumentou a dificuldade em um passo.

A única coisa a se levar em consideração é a seguinte: não deixe que o medo de cometer um erro o impeça de definir de forma livre e rapidamente a dificuldade de uma tarefa e seguir em frente com o jogo. Não se aflija com isso. Defina a dificuldade, peça o teste e mantenha o jogo em movimento. Hesitar sobre uma classificação será muito mais prejudicial para o jogo do que dar a algo uma classificação errada.

Abykos, página 230

AÇÕES DE ROTINA

Não hesite em fazer ações de rotina. Não peça testes de dados quando eles não são realmente necessários. Às vezes Mestres caem na armadilha ilustrada por este diálogo:

Mestre: O que você faz?
Jogador: Eu _________.
Mestre: Ok, faça um teste.

Isso não é um bom instinto, pelo menos não para Numenera. Os jogadores devem fazer testes quando for interessante ou emocionante. Caso contrário, eles devem apenas fazer o que fazem. Se os PJs amarram uma corda em torno de algo e usam-na para descer em um poço, você poderia pedir testes para fazer o nó, testes de escalada e assim por diante, mas por quê? Só para ver se o teste pode resultar em uma falha? Assim, a corda pode se desfazer na hora errada ou a mão de um personagem pode escorregar? Na maioria das vezes, isso faz com que os jogadores se sintam inadequados e não é muito divertido. O nó se desfazer no meio de uma cena emocionante de perseguição ou em uma batalha pode ser uma grande complicação (e é para isso que as intromissões do Mestre servem). O nó se desfazer no meio de uma cena simples de "ir do ponto A ao ponto B" só retarda o jogo. A real diversão — a verdadeira história — está lá embaixo no poço. Portanto, faça os PJs chegarem lá.

Intromissão do Mestre, página 88

Há um milhão de exceções a esta diretriz, é claro. Se criaturas estão jogando dardos envenenados nos PJs enquanto eles sobem, isso pode tornar as coisas mais interessantes e exigir um teste. Se o poço está cheio de ácido e os PJs devem descer até a metade, puxar uma alavanca e voltar, isso é uma situação em que você deve definir uma dificuldade e talvez pedir um teste. Se um PJ está perto da morte, carregando um item frágil de grande importância ou algo semelhante, então, descer a corda é algo tenso e um teste pode aumentar a emoção. A importante diferença é que estes tipos de complicações tenham consequências reais.

Por outro lado, não tenha medo de usar uma intromissão do Mestre em ações de rotina se isso tornar as coisas mais interessantes. Caminhar em direção ao Papa Âmbar em sua sala de audiências no meio de uma cerimônia apenas para tropeçar no tapete? Isso poderia ter enormes implicações para o personagem e para a história.

OUTRAS FORMAS DE JULGAR A DIFICULDADE

Classificar coisas em uma escala de 1 a 10 é algo com o que a maioria das pessoas está muito familiarizada. Você também pode olhar para isso como classificar um objeto ou criatura em uma escala semelhante, se for mais fácil. Em outras palavras, se você não sabe o quão difícil seria escalar uma face específica de um penhasco, pense nisso como uma criatura que os PJs devem enfrentar. De que nível a criatura seria? Você pode olhar no capítulo Criaturas (página 228) e dizer: "Eu acho que essa parede deve ser tão difícil de lidar quanto um abykos. Um abykos é nível 4, de modo que a tarefa de escalar a parede terá dificuldade 4". Essa talvez seja uma maneira estranha de fazê-lo, mas é bastante simples. E se você é o tipo de Mestre que trata em termos de "Quão difícil vai ser essa luta?", então talvez classificar tarefas como PNJs contra os quais lutar não seja tão estranho afinal de contas. É apenas outra maneira de se relacionar com isso. O importante é que estejam na mesma escala. Da mesma forma, se os PJs tiverem de enfrentar uma tarefa de conhecimento — digamos, tentar determinar se eles sabem em qual direção uma caravana está seguindo baseado em seu rastro — você poderia classificar a tarefa em termos de um objeto. Se você está acostumado a classificar portas ou outros objetos com os quais os PJs tenham se deparado recentemente, a tarefa de conhecimento é apenas um tipo diferente de obstáculo para superar.

Tudo em Numenera — personagens, criaturas, objetos, tarefas e assim por diante — tem um nível. Isso pode ser chamado de grau ou dificuldade em vez de nível, mas no final é um sistema de classificação numérica utilizado para comparar as coisas. Embora você precise ter cuidado ao definir tantas correlações — um personagem de primeiro grau não é facilmente comparado a uma parede de dificuldade 1 ou a um animal de nível 1 — o princípio é o mesmo. Tudo pode ser avaliado e grosseiramente comparado com qualquer coisa no mundo. (Isso funciona melhor se

tirar os PJs desta equação. Por exemplo, você não deve tentar comparar graus de um PJ com o nível de uma parede. Graus de Personagens são mencionados aqui apenas por questão de completude.)

Por último, se a sua mente se inclina para estatísticas, você pode olhar para a dificuldade como uma chance percentual. Cada número no d20 é um acréscimo de 5%. Por exemplo, você tem 5% de chance de obter um 1. Você tem 10% de chance de obter um 1 ou um 2. Assim, se você precisar obter um 12 ou mais, você tem uma chance de 45% de sucesso. (Um d20 tem nove números que são iguais ou superiores a 12: 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 e 20. E 9 × 5 é igual a 45.)

Para algumas pessoas, é mais fácil pensar em termos de uma chance percentual. Um Mestre pode pensar: "Ela tem cerca de 30% de chance de saber aquele fato sobre geografia". Cada número em um d20 é um acréscimo de 5%, e leva seis acréscimos para alcançar 30%, por isso há seis números que significam que um PJ obtém sucesso: 15, 16, 17, 18, 19 e 20. Assim, uma vez que ele precisa obter 15 ou mais, isto significa que o número-alvo é 15. (O que significa que a tarefa é de nível 5, mas se você já tiver determinado o número-alvo, você provavelmente não se preocupa com o nível).

VANTAGENS DO SISTEMA

1. Um Mestre faz ajustes de medida em passos grandes e uniformes. Isso torna as coisas mais rápidas do que se os jogadores precisarem fazer contas utilizando toda uma gama de números de 1 a 20.

2. Você calcula um número-alvo apenas uma vez, não importa quantas vezes os PJs tentem executar a ação. Se você estabelecer que o número-alvo é 12, será 12 toda vez que um PJ tentar essa ação. (Por outro lado, se você tivesse que adicionar números à sua jogada de dados, você teria que fazer isso para cada tentativa.) Considere este fato à luz do combate. Uma vez que um jogador sabe que ele precisa obter um 12 ou mais para atingir seu inimigo, o combate se move muito rapidamente.

3. Se o PJ pode reduzir a dificuldade de uma ação a 0, não é necessário nenhum teste. Isto significa que um ginasta olímpico não lança um dado para andar por uma barra de equilíbrio, mas uma pessoa mediana sim. A tarefa é inicialmente classificada da mesma forma para ambos, mas a dificuldade é reduzida pelo ginasta. Não há nenhuma chance de fracasso.

4. É assim que tudo funciona no jogo, independente se estiver escalando uma parede, passando conversa em um guarda ou lutando contra um horror da bioengenharia.

5. Talvez o mais importante, o sistema dá aos Mestres a liberdade para se concentrar inteiramente no fluxo do jogo. Um Mestre não usa dados para determinar o que acontece (a não ser que ele queira) — os jogadores usam. Não há um monte de regras diferentes para ações diferentes, por isso há pouco para memorizar e muito pouca referência. A dificuldade pode ser utilizada como uma ferramenta de narrativa, com os desafios sempre atendendo à lógica esperada do jogo. Todo o espaço mental do Mestre pode ser dedicado a guiar a história.

INTROMISSÃO DO MESTRE

Intromissão do Mestre é a principal mecânica que o Mestre usa para introduzir drama e emoção adicional no jogo. É também uma ferramenta útil para a resolução de questões que afetam os PJs, mas não os envolve. Intromissão do Mestre é uma forma de facilitar o que se passa no mundo além dos personagens. Um mastigóforo pode rastrear os movimentos dos PJs através do complexo? Será que a corda apodrecida aguenta?

Mastigóforos, página 250

Uma vez que os jogadores lançam todos os dados, a intromissão do Mestre é usada para determinar se e quando algo acontece. Por exemplo, se os PJs estão lutando com os guardas de um nobre e o Mestre sabe que há mais guardas nas proximidades, o Mestre não precisa lançar dados para determinar se os outros guardas ouvem a briga e intervêm (a menos que queira). Ele só decide quando seria melhor para a história — provavelmente quando for pior para os personagens. De certa forma, a intromissão do Mestre substitui os testes de dados do Mestre.

Esta mecânica também é uma das principais formas dos Mestres atribuírem pontos de experiência para os PJs. Isto significa que o Mestre usa pontos de experiência como uma ferramenta narrativa. Sempre que parecer apropriado, ele pode apresentar complicações para o jogo que afetam um jogador específico, mas quando ele faz isso, ele dá a esse jogador 1 XP. O jogador pode recusar a intromissão, mas isso lhe custa 1 XP. Assim, ao recusar uma intromissão, o jogador não recebe o ponto de experiência que o Mestre está oferecendo e ainda perde um que já tem. (Este tipo de recusa é provável que aconteça muito raramente em seu jogo, se chegar a acontecer alguma vez. E, obviamente, um jogador não pode recusar uma intromissão se não tiver XP para gastar.)

Pontos de experiência, página 108

Em última análise, o que você quer é que os jogadores interajam com as situações no jogo e não com as regras e os números que representam a situação. Não deixe que os jogadores se ocupem demais com mecânicas, dados percentuais e tudo mais. Isso não conduz a história.

Eis como uma intromissão do Mestre pode funcionar no jogo. Digamos que os PJs encontram um console escondido com alguns botões. Eles aprendem a ordem correta para pressionar os botões e uma parte do piso desaparece. Como Mestre, você não pergunta aos jogadores o local especifico onde seus personagens estão. Em vez disso, você dá a um jogador um XP e diz: "Infelizmente, você está de pé bem em cima deste novo buraco no chão". Se quiser, o jogador pode recusar o XP, gastar um próprio e dizer: "Eu salto para o lado em segurança". No entanto, é mais provável que ele faça o teste defensivo que você determinar e deixe o jogo seguir.

Lembre-se, toda vez que você dá 1 XP a um jogador por causa de uma intromissão do Mestre, você está na verdade dando 2 a ele; um para que ele guarde e um para que ele dê a outro jogador.

Há duas maneiras do Mestre lidar com esse tipo de intromissão. Você poderia dizer: "Você está de pé no lugar errado, por isso, faça um teste". (É um teste de defesa de Velocidade, claro.) Alternativamente, você poderia dizer: "Você está de pé no lugar errado. O chão se abre sob seus pés e você cai na escuridão". No primeiro exemplo, o PJ tem a chance de salvar a si mesmo. No segundo exemplo, não tem. Ambas são opções viáveis. A distinção se baseia em uma série de fatores, incluindo a situação, os personagens envolvidos e as necessidades da

Teste de defesa, página 102

história. Isso pode parecer arbitrário ou mesmo caprichoso, mas você é o mestre do que a intromissão pode e não pode fazer. Mecânicas de RPG precisam de consistência para que os jogadores possam tomar decisões inteligentes com base em como eles entendem o funcionamento do mundo. Mas eles nunca vão basear suas decisões em intromissões do Mestre. Eles não sabem quando intromissões vão acontecer ou qual forma elas terão. Intromissões do Mestre são as reviravoltas imprevisíveis e estranhas do destino que afetam a vida cotidiana de uma pessoa.

Quando as modificações do jogador (como perícias, Esforço e assim por diante) determinam que o sucesso é automático, o Mestre pode usar a intromissão do Mestre para negar o sucesso automático. O jogador deve fazer um teste para esta ação em seu nível de dificuldade original ou número-alvo 20, o que for menor.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA PREMIADOS PELO JOGADOR

Os jogadores que ganham 1 XP como o resultado de uma intromissão do Mestre também obtém 1 XP para premiar outro jogador por qualquer motivo que desejar, talvez o outro jogador teve uma boa ideia, contou uma piada engraçada, deu uma mão amiga ou o que parecer apropriado. Isto significa que sempre que Mestre usa a intromissão do Mestre, está na verdade dando 2 XP. A capacidade de premiar XP para seus amigos é interativa e incentivadora. Ela ajuda os jogadores a regular o fluxo de XP para que ninguém seja deixado de fora. Ela recompensa uma boa jogada que agrada ao grupo como um todo, garantindo que todos contribuam para o prazer de todos. Não deve ser apenas o Mestre quem decide quais jogadores têm agido bem. Alguns grupos vão querer decidir antecipadamente os critérios para pontos premiados pelo jogador. Alguns só vão querer fazer no improviso.

Variante: Alternativamente, o grupo pode reunir os pontos premiados pelo jogador e votar no final de uma sessão para decidir quem fica com quantos XP. Esta pode ser a maneira mais igualitária de fazê-lo, mas provavelmente não é tão divertido ou incentivador para os jogadores individuais.

USANDO INTROMISSÃO DO MESTRE COMO FERRAMENTA NARRATIVA

Um Mestre pode usar esta ferramenta narrativa para conduzir as coisas. Isso não significa determinar um único caminho para os jogadores ou direcionar a ação do jogo com uma mão pesada. Intromissão do Mestre não permite que você diga: “Todos vocês são capturados, então aqui está o seu 1 XP”. Em vez disso, o Mestre pode direcionar as coisas de maneira mais sutil, suavemente, influenciando quase imperceptivelmente os eventos em vez de forçá-los. Intromissão do Mestre representa coisas dando errado. Os bandidos planejaram bem. A sorte não está ao lado dos PJs.

Considere este cenário: um Mestre planta uma semente de aventura interessante em uma pequena vila, mas os PJs não ficam lá tempo suficiente para encontrá-la. Fora da vila, os PJs entram em conflito com uma víbora feroz que morde um deles. O Mestre usa intromissão para dizer que o veneno para a cobra vai deixar o personagem debilitado a menos que ele receba uma grande dose de uma antitoxina muito específica que o grupo não tem. Claro, eles não são obrigados a voltar para a vila onde a aventura interessante do Mestre pode começar, mas é provável que eles voltem para procurar a antitoxina.

Alguns jogadores podem achar a intromissão muito dura, mas o XP suaviza o golpe. E lembre-se, eles podem recusar estes toques narrativos. Intromissão não pretende ser uma ferramenta de imposição — apenas algo como um leme. Não um beco sem saída, mas uma cutucada aqui e ali.

Além do mais, o Mestre não precisa ter um objetivo deliberado em mente. A complicação que ele introduz poderia simplesmente tornar as coisas mais interessantes. Ele pode não saber onde isso vai levar a história, só que vai deixar a história melhor.

Isto é maravilhosamente incentivador para o Mestre — não de uma forma “Ha ha, agora eu vou trucidar os PJs”, mas como uma espécie de caminho “eu posso controlar a narrativa um pouco, conduzindo-os mais para a história que quero criar em vez de contar com um dado”. Considere o desenvolvimento da clássica trama em que os PJs são capturados e devem fugir dos bandidos. Na ficção heroica, isto é tão primário que quase pareceria estranho se não acontecesse. Mas em muitos jogos de RPG, é um rumo de acontecimentos quase impossível — os PJs normalmente têm muitas maneiras de escapar das garras do cara mau mesmo antes de serem capturados. Os dados têm de estar ferozmente contra eles. O que quase nunca acontece. Com a intromissão do Mestre, isso pode acontecer (novamente, no contexto de um encontro maior, não como uma única intromissão que resulta em todo o grupo de PJs ser capturado com pouca explicação ou oportunidade de reagir).

Por exemplo, digamos que os PJs são cercados por sathosh. Um personagem está seriamente ferido — debilitado — e o resto está ferido. Alguns dos sathosh trazem uma rede grande e pesada. Em vez de pedir por um monte de testes e descobrir a mecânica de fuga, o Mestre usa intromissão e diz que a rede cai sobre os PJs que ainda estão em pé. O resto dos abhumanos apontam lanças ameaçadoramente. Esta é uma pista bastante forte para os jogadores de que se entregar é uma boa (possivelmente a única) opção. Alguns jogadores não vão aceitar a dica, no entanto, então um outro uso de intromissão pode definir que um sathosh bate na cabeça de um dos PJs aprisionados e o deixa inconsciente, enquanto seus amigos lutam na rede. Se os jogadores ainda não se renderem, provavelmente é melhor jogar o resto do encontro sem mais intromissões do Mestre — usar mais seria pesar a mão em qualquer medida — embora seja perfeitamente razoável determinar que um personagem rendido debilitado seja nocauteado, uma vez que os abhumanos estão tentando pegar os PJs vivos.

Sathosh, página 258

USANDO INTROMISSÃO DO MESTRE COMO MECÂNICA DE RESOLUÇÃO

Esta mecânica oferece uma forma para o Mestre determinar como as coisas acontecem no jogo sem deixar tudo ao acaso. Os vilões tentam destruir a porta do quarto onde os PJs estão escondidos? O Mestre poderia lançar um monte de dados, comparar estatísticas dos PNJs com as estatísticas da porta e assim por diante, ou pode esperar até o momento mais interessante, fazer os bandidos arrombarem e premiar com um ponto de experiência o PJ que deu o seu melhor para barrar a porta. Este último caminho é o caminho Numenera. Intromissão é uma ferramenta de resolução de tarefa para o Mestre. Em outras palavras, ela não baseia as coisas em estatísticas, mas na escolha narrativa. (Francamente, um monte de grandes Mestres ao longo dos anos - mesmo nos primeiros dias do passatempo — desenvolveram seus jogos desta forma. Às vezes eles lançam dados ou fingem lançar dados, mas estão mesmo é manipulando as coisas.) Este método libera o Mestre de se preocupar com a mecânica e consultar estatísticas e lhe permite se concentrar na história.

Isso não é tapeação — são as regras do jogo. Esta regra simplesmente substitui os dados tradicionais dos testes por uma boa narração, lógica e permite contar histórias de forma inteligente. Quando um PJ está subindo uma corda em chamas e todo mundo sabe que ela vai arrebentar em algum momento, o jogo tem um mecanismo para garantir que ela se parta na hora certa.

Variante: Se você quiser mais aleatoriedade em seu jogo ou se você quiser que o seu jogo se pareça mais que uma simulação, atribua um percentual de chance para tudo o que você está tentando fazer. Por exemplo, a cada rodada, os abhumanos têm 20% de chance de derrubar a porta ou, se você quiser que o risco seja escalonado, uma chance cumulativa de 20% de derrubar a porta. Por não usar intromissão do Mestre, este método rouba alguns XP dos PJs, mas quando eles o veem lançando os dados, isso pode ajudar na imersão. Alternativamente, você pode fingir que lança dados, mas realmente usar intromissão do Mestre, embora este método roube de verdade o XP dos personagens.

Existe uma maneira melhor. Anuncie sua intromissão, mas diga que há apenas uma chance de que isso aconteça (indique o percentual de chance) e, em seguida, lance os dados à vista de todos. Se ocorrer a intromissão, premie com o XP normalmente. Este é provavelmente o melhor dos dois mundos. No entanto, ele toma o poder narrativo de suas mãos e entrega aos dados. Talvez este método seja melhor usado apenas ocasionalmente. No mínimo, isso introduz um pouco de variedade e, certamente, algum drama.

USANDO (E NÃO ABUSANDO) DE INTROMISSÃO DO MESTRE

Excesso de uma coisa boa vai fazer o jogo parecer absolutamente imprevisível, até mesmo caprichoso. O ideal é utilizar cerca de quatro intromissões do Mestre por sessão de jogo, dependendo da duração da sessão, ou cerca de uma intromissão por hora de jogo. Isto é, além de quaisquer intromissões que são acionadas por jogadores obtendo 1 no dado.

Lembre-se de que as intromissões do Mestre podem ocorrer a qualquer momento, não apenas durante o combate. Interromper ou mudar uma interação tensa com PNJs pode ter grandes repercussões.

INTROMISSÃO ATRAVÉS DE TESTES DOS JOGADORES

Quando um PJ obtém 1 no dado, trate a intromissão do Mestre da mesma forma que você trataria uma intromissão iniciada por você. A intromissão pode significar inépcia do PJ ou falha crítica no que ele estava tentando fazer, mas pode significar outra coisa. Considere as seguintes alternativas:

- Em combate, o inimigo do PJ não está tão ferido como ele pensava. Dê ao inimigo 5 pontos de vitalidade extra.
- Em combate, o PJ baixa sua guarda e o inimigo ganha um ataque livre.
- Em combate, aparecem reforços para os inimigos do PJ.
- Em combate (ou qualquer situação estressante), um aliado decide fugir.
- Em combate (ou qualquer situação estressante), um aliado não gosta dos PJs tanto quanto eles pensavam. Ele os rouba ou trai.
- Fora de combate, a bolsa do PJ cai aberta, ou a sola de seu de sapato arrebenta.
- Fora de combate, começa a chover forte.
- Fora de combate, um inimigo surpresa aparece e uma cena se transforma em um combate.
- Em uma interação, o Mestre apresenta um motivo surpreendente para o PNJ. Por exemplo, os PJs estão tentando subornar um oficial de informações e ele revela que o que ele realmente quer não é dinheiro, mas que alguém resgate seu filho sequestrado.

A qualquer momento, é razoável mudar uma "condição" por outra. Assim, se um PJ se move um passo para baixo no marcador de dano como resultado de alguém tentando derrubá-lo, isso acontece em seu lugar. Isso também pode ser o caso se alguém estiver tentando cegar ou ensurdecer um PJ, ou qualquer outra coisa apropriada. Por outro lado, um efeito que cega poderia apenas mover um personagem um passo para baixo.

Intromissões do Mestre podem ser uma oportunidade de injetar mais estranheza no jogo. Considere as seguintes intromissões do Mestre, por exemplo:

- *O cão capenga de repente fala e implora por piedade (mas é um truque e ele ganha um ataque furtivo se os PJs pararem o seu ataque).*
- *O chão se abre sob o PJ e ele cai em uma antiga ruína há muito enterrada.*
- *Uma máquina próxima é ativada e o ar no antigo complexo se transforma em líquido.*
- *O artefato do PJ de repente desenvolve uma inteligência artificial própria.*
- *A cifra do PJ deixa sua pele laranja brilhante.*
- *Um ultraterrestre aparece de repente, leva algo pertencente ao PJ (ou fica no seu caminho quando está fazendo algo importante, frustrando-o) e, em seguida, desaparece.*

INTROMISSÃO DO MESTRE QUE AFETA O GRUPO

O núcleo da ideia por trás da Intromissão do Mestre é que o jogador que está sendo afetado negativamente ganhe um ponto de experiência. Mas e se a intromissão afeta todo o grupo da mesma forma? E se o Mestre usá-la para que um dispositivo instável fique sobrecarregado e exploda, atingindo todos os personagens? Neste caso, se nenhum PJ está envolvido mais do que os outros (por exemplo, nenhum PJ tentou freneticamente reparar o dispositivo), o Mestre deve dar 1 XP para cada personagem, mas não dar o XP extra para entregar para outra pessoa a nenhum deles.

No entanto, este tipo de intromissão no grupo deve ser uma exceção, não a regra. Intromissões do Mestre são muito mais eficazes se forem mais pessoais.

EXEMPLOS DE INTROMISSÕES DO MESTRE

Não é uma boa ideia usar os mesmos eventos como intromissões do Mestre repetidamente ("Dolmar deixou cair a espada de novo?"). A seguir está uma série de diferentes intromissões que você pode usar.

Má Sorte

Não por culpa dos personagens, algo acontece que seja ruim ou pelo menos complicador. Por exemplo:

- O assoalho sob o PJ cede.
- O barco vira para estibordo no exato momento errado.
- Uma rajada de vento sopra os papéis da mão do personagem.
- A fivela do kit do explorador do PJ se engancha em um momento inoportuno.
- O PNJ com quem os personagens precisam falar está em casa doente hoje.
- Um dispositivo com mau funcionamento (cifra ou artefato) funciona errado ou dá um tranco no usuário.

Uma Complicação Desconhecida Emerge

A situação era mais complexa (e, portanto, mais interessante) do que os PJs achavam, talvez até mais do que o Mestre sabia, pelo menos no início. Por exemplo:

- Uma cobra venenosa arma o bote na grama alta e ataca.
- A caixa que contém os planos está armada com uma agulha de veneno.
- O PNJ com quem os PJs precisam fazer amizade não fala a sua língua.
- O PNJ que os PJs tentam subornar é alérgico à garrafa de álcool que eles oferecem.
- Os PJs encontram o livro de que necessitam, mas as páginas são tão frágeis que, se abri-lo, ele pode se desfazer.

Uma Complicação Iminente Emerge

Mestres podem usar esse tipo de intromissão como mecânica de resolução para determinar o sucesso ou o fracasso de um PNJ. Em vez de lançar os dados para ver quanto tempo leva para um PNJ religar um gerador de campo de força danificado, isso acontece em um momento à escolha do Mestre — idealmente quando for mais interessante. Por exemplo:

- Os reforços dos abhumanos finalmente passam pela porta trancada.
- Os cabos da ponte de corda velha finalmente arrebentam.
- Os guardas da cidade aparecem.
- O teto instável entra em colapso.
- O PNJ que tem um punhal na garganta de um personagem diz: "Não se mova" e corta o PJ quando ele, de fato, se move, colocando-o imediatamente como debilitado no marcador de dano.

Sorte ou Perícia do Adversário

Os PJs não são os únicos com truques surpreendentes nas mangas. Por exemplo:

- O oponente do PJ utiliza uma manobra ultrarrápida para se esquivar de todos os ataques.
- O oponente do PJ vê uma abertura na guarda e faz um ataque imediato adicional.
- O comandante PNJ reagrupa suas tropas e todos eles recebem +2 de bônus de dano por uma rodada.
- O oponente do PJ usa uma cifra ou dispositivo similar que produz o efeito exato para a situação.
- Um pedaço da parede cai no meio da luta, impedindo os personagens de perseguir o PNJ em fuga.

Falha

Embora você possa não querer que cada 1 obtido pelo jogador seja um estorvo, às vezes pode ser apenas isso. Alternativamente, o Mestre poderia simplesmente declarar que uma falha ocorreu. Em qualquer caso, considere os exemplos seguintes:

- Em combate, o PJ deixa cair sua arma.
- No combate, o PJ erra e atinge a parede, quebrando ou danificando sua arma.
- Em combate, o PNJ atinge o PJ com mais força do que o normal, causando dois pontos adicionais de dano.
- Em combate, o PJ atinge um aliado por acidente e causa dano regular.
- Fora de combate, o PJ derruba ou maneja mal um importante objeto ou peça de equipamento.
- Em uma interação, o PJ sem querer (ou mesmo inconscientemente) diz algo ofensivo.

Sucesso Parcial

Intromissão do Mestre não tem de significar que um PJ falhou. Por exemplo:

- O PJ desativa o dispositivo explosivo antes que ele detone, mas se alguém não permanecer segurando o detonador, ele vai explodir.
- O PJ cria o antídoto, mas ele vai tornar azul a carne de quem o ingerir pelas próximas semanas.
- O PJ salta através do poço, mas acidentalmente bate e solta algumas pedras da borda, tornando o salto mais difícil para seu amigo logo atrás.

O RESTO DAS REGRAS

Eu vou dizer de novo: as regras existem para ser usadas como ferramentas para moldar o jogo, a história e a experiência. Quando você diz a um jogador que os abhumanos bestiais e vociferantes no topo do penhasco atiram pedras pesadas para baixo sobre seu personagem e ele se machuca, as regras lhe dão uma forma de explicar o quão ferido ele fica.

Uma maneira de olhar para isso é a seguinte: o Mestre é o estímulo sensorial do jogador. O jogador não é capaz de saber nada sobre o que está acontecendo na realidade ficcional do jogo, a menos que o Mestre diga a ele. As regras são, então, uma forma de transmitir informações para os jogadores de uma maneira que seja significativa para todos sentados à mesa. O Mestre poderia dizer: "Você está muito ferido", mas as regras esclarecem o quão ferido ele está. O Mestre poderia dizer "Você pode arremessar uma lança muito longe", mas as regras fornecem uma definição de "muito longe" que ajuda a manter as coisas consistentes, moderadamente realistas e compreensíveis para que o Mestre não tenha que repetir as coisas a todo instante.

As regras fazem mais do que isso, é claro. Elas determinam o sucesso ou fracasso de PJs e PNJs. Elas ajudam a definir quais recursos os personagens possuem para interagir com o mundo (embora o melhor recurso seja a ingenuidade dos jogadores, e isso não é definido pelas regras).

ADJUDICANDO

Muito do que eu estou falando aqui é o que as pessoas às vezes chamam de "adjudicar". Adjudicar é basicamente a diferença entre um jogo de computador e um jogo dirigido por um ser humano real, vivo. Tudo o que um computador pode fazer (quando muito) é seguir as regras. Mas um ser humano pode usar seu senso de lógica (vamos discutir isso em detalhes abaixo) para determinar se as regras fazem sentido para uma dada situação, e ele pode fazer isso de acordo com cada caso. Por haver um Mestre humano usando a lógica, as regras de como jogar Numenera ocupam apenas uma pequena parte deste livro robusto. Se as regras tivessem que cobrir todas as situações imagináveis, bem, esse seria um livro muito diferente.

Por exemplo, imagine que os PJs encontram um assassino que tenta matá-los com um lança-agulhas carregado com agulhas envenenadas. Um dos PJs está fortemente blindado, de modo que não recebe nenhum dano das agulhas, nem um sequer. Isso meio que soa como se as agulhas apenas ricocheteassem em sua armadura. O veneno em uma agulha que não pode penetrar a armadura do personagem poderia afetar esse personagem? Provavelmente não. Mas isso não é uma regra real. Bem, por que não torná-la em uma regra? Porque, de repente, alguém vestindo uma jaqueta de couro não poderia ser afetado por agulhas envenenadas. Seria esse o caso? Não, porque o couro grosso não protege todas as áreas do corpo do PJ. É mais complexo que isso. Você poderia imaginar uma regra para cobrir ambas as situações? Provavelmente, mas por que se preocupar? O Mestre pode tomar uma decisão com base na situação. (Ele também pode usar Intromissão do Mestre e dizer que a agulha atingiu em um lugar onde a armadura não oferece proteção — Intromissão do Mestre realmente resolve muitos desses problemas.)

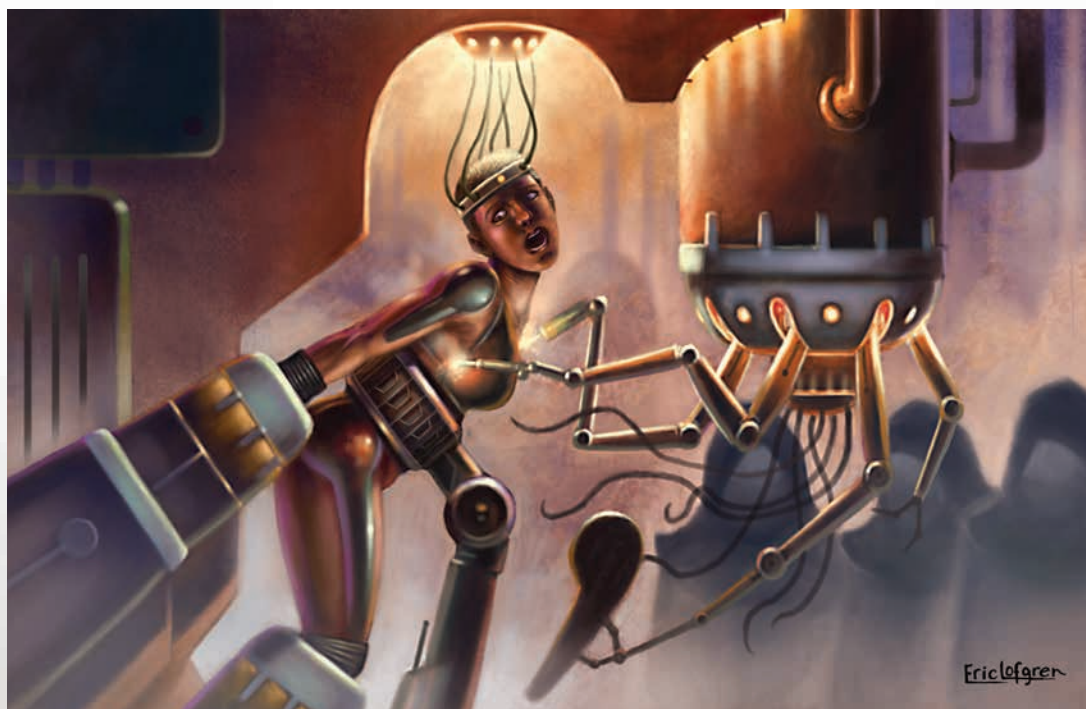
Da mesma forma, por vezes, um personagem que cai de um precipício deve ficar atordoado e perder seu próximo turno. Essa não é uma regra, mas faz sentido — às vezes. E a palavra chave é às vezes. Porque às vezes a situação ou o contexto significa que você não quer que isso aconteça, então você adjudica.

Um personagem que cai de um precipício de 30 m pode sofrer 10 pontos de dano. Isso é bastante, mas um personagem iniciante, com uma quantidade razoável de Potência pode passar por isso e seguir adiante. Às vezes isso é bom, mas às vezes isso extrapola nossa suspensão de descrença. Se um jogador lê as regras sobre quanto dano é causado pela queda, ele pode até

É revelador que, em Numenera, as regras só definem em linhas gerais "muito ferido" e "muito longe", deixando intencionalmente muito a cargo das habilidades narrativas do Mestre. Um jogo com uma abordagem menos baseada em história provavelmente definiria essas coisas com muito mais precisão.

Potência, página 20

Lança-agulhas, página 310

Enquanto Mestres sempre têm notas com eles, reunidas antes da sessão de jogo, é inteligente ter bastante papel em branco para rabiscar notas durante o jogo. Você sempre vai ter que inventar coisas de improviso e você pode querer ser capaz de lembrar o que você fez mais tarde. Às vezes, será uma questão de regras (lembrar que foi um salto de dificuldade 4 para chegar do outro lado do penhasco, a fim de manter a consistência quando eles fizerem isso de novo), e às vezes será apenas o nome de um PNJ ou algum detalhe sobre ele.

fazer seu personagem pular de um penhasco alto deliberadamente, sabendo que pode aguentar. Então você adjudica que ele não apenas perde o próximo turno, mas a queda também o faz descer um passo no marcador de dano. Isso é duro, e o jogador vai realmente sentir isso. Mas deve e vai impedi-lo de explorar o que pode parecer um buraco nas regras de uma maneira que nenhuma pessoa real faria (e ninguém em uma história faria).

Lembre-se, é a sua função usar as regras para simular o mundo, mesmo que o mundo seja um lugar fictício com todos os tipos de estranhezas. Você não é um escravo das regras — ao contrário. Se você se deparar com um buraco nas regras ou algo que não faz sentido, não encolha os ombros e diga: “Bem, isso é o que as regras dizem (ou não dizem).” Corrija.

Ao falar sobre regras, às vezes as pessoas vão debater em torno de palavras como “equilíbrio do jogo”, ou referir-se às regras como “defeituosa”. Estes conceitos fazem parte de jogos onde os jogadores constroem personagens usando regras extensas e fazem um monte de opções e então colocam esses personagens contra desafios específicos para ver como eles se saem. Em tais jogos, um desafio mal definido ou mal projetado, ou uma opção de personagem que lhe dá poderes demais ou muito poucos, podem por tudo completamente fora de sintonia. Progredir e aperfeiçoar os personagens é o ponto nestes tipos de jogo e a maneira como os personagens “ganham” é por superar desafios (muitas vezes, pela luta). Como Numenera não é um jogo sobre parear PJs constituídos contra desafios específicos, nem é um jogo sobre o avanço dos personagens (pelo menos não exclusivamente e, em qualquer caso, os personagens não avançam devido a lutas ou superação de desafios), esses conceitos realmente não se aplicam. Se algo parece defeituoso, mude-o. Se a habilidade do PJ é muito poderosa, torne-a menos poderosa. Faça isso tanto como parte da história ou, talvez ainda melhor, seja franco com os jogadores. “Ei, pessoal, este novo poder psíquico de Raio é bom até demais. E deixa todas as lutas moleza e isso não é divertido. Então, eu vou suavizar seus efeitos. Tudo bem?”. Uma discussão honesta com os jogadores é muitas vezes a melhor maneira de lidar com, bem, qualquer problema que surge em um jogo. E se um jogador não consegue lidar com esse tipo de interação, talvez você não o queira em sua mesa de qualquer modo.

LÓGICA

Narrar um jogo requer mais lógica do que leitura atenta das regras. Por exemplo, algumas coisas dão resistência a fogo aos personagens (quase sempre expressa como Armadura). Mas não existe uma regra especial para “dano por fogo” em oposição a “dano por corte” ou “danos causados por relâmpagos”. Em vez disso, você usa a lógica para determinar se o dano infligido conta como fogo. Nessas situações, há apenas duas circunstâncias em que sua resposta está errada.

Armadura, página 92

A primeira é quando a resposta rompe a suspensão da descrença dos jogadores. Por exemplo, algo que torne o PJ resistente a fogo provavelmente deve fornecer alguma proteção contra uma arma à base de calor. Se isso não acontecer, sua resposta vai estragar o momento para o grupo.

A segunda resposta errada é quando você é inconsistente. Se você permitir que a armadura a prova de fogo que um PJ usa lhe dê alguma proteção contra lava uma vez, mas não na outra — isso é um problema, não só porque rompe a

suspensão da descrença, mas também porque não dá aos jogadores nada para basear suas decisões. Sem consistência previsível, eles não podem tomar decisões inteligentes.

As regras de Numenera são escritas com a suposição de que o Mestre não precisa depender das regras para tudo, seja para seu próprio bem ou como uma defesa contra os jogadores. "Não há nenhuma regra que diga que você não pode usar dois tipos de armadura, então isso significa que eu posso usar dois coletes de couro e obter dupla proteção, certo?". Claro que não. Isso não faz sentido. A lógica do Mestre é a regra do dia aqui.

Você não deve precisar de regras pedantes para se defender contra os jogadores. Você e os jogadores devem trabalhar juntos para criar um mundo e história lógicos, consistentes e críveis. Os jogadores que tentam usar a falta de pedantismo nas regras para obter vantagens irreais e ilógicas para seus personagens devem revisitar o conceito básico de Numenera.

Além disso, as regras não dizem coisas como: "O Mestre decide se o PNJ sabe a resposta para a pergunta, ou se ele vai responder, ou como ele irá responder". É claro que esse é o tipo de coisa que você decide — é o seu papel. As regras não indicam que você decide se algo é lógico e apropriado para a história ou o cenário mais do que afirmam que o jogador decide que ações seu personagem vai executar. Essa é apenas a forma como o jogo funciona.

Será que isso coloca mais pressão sobre o Mestre? Sim e não. Isso significa que você precisa fazer mais julgamentos — mais da adjudicação descrita acima — o que pode ser um desafio se você for novo nisso. Mas ser um árbitro do que parece apropriado e faz sentido é algo que todos nós fazemos o dia inteiro. Veja da seguinte forma: quando você está assistindo um programa de televisão ou um filme, em algum momento você pode dizer: "Isso parece errado", ou "Isso soa irreal". Não há diferença entre fazer isso e usar a lógica como um Mestre .

No longo prazo, basear-se na lógica libera o Mestre. Não mais sobrecarregado com centenas (ou milhares) de regras individuais, problemas de compatibilidade, lacunas e afins, você fica livre para seguir em frente com a história sendo contada pelo grupo. Você pode se concentrar mais nos elementos narrativos do jogo do que nos mecânicos. Para olhar para isso de forma diferente, em outros jogos Mestres às vezes passam muito tempo se preparando, quase sempre com coisas relacionadas com as regras: criando blocos de estatísticas de PNJ, memorizando subsistemas de regras que vão entrar em jogo, equilibrando cuidadosamente encontros e assim por diante. Em Numenera o Mestre faz muito pouco disso. Preparar para o jogo significa imaginar histórias legais, estranhas, novos dispositivos ou inimigos e a melhor maneira de transmitir a atmosfera. Os elementos mecânicos podem ser lidados durante o jogo, utilizando a lógica na mesa.

LANÇANDO DADOS

Usar as regras envolve lançar dados. Se os dados não significam nada, então tudo está pré-determinado e isso deixa de ser um jogo por qualquer definição, é apenas uma história que está sendo contada. Assim, os dados precisam ser importantes. Mas isso significa que, por vezes, um PJ irá falhar enquanto seria bem sucedido se fosse uma história, e vice-versa. Isso não é uma falha; é uma característica. É o que faz jogos de RPG tão emocionantes. Quando estamos assistindo um filme de ação, sabemos que no terceiro ato o herói irá derrotar o vilão apenas no momento certo. Mas em um RPG, talvez não. Não é tão previsível. Isso é uma das coisas que o torna tão especial.

Por outro lado, coisas como intromissões do Mestre às vezes superam os dados para ajudar a história a seguir adiante em uma direção que é (espera-se) melhor para o jogo. Como você gerencia tudo isso?

Enquanto você descreve a ação ou como os PJs se movem no mundo, a grande maioria das coisas que acontecem não deve envolver dados. Andar por aí, comprar coisas em um mercado, conversar com PNJs, atravessar o deserto à procura de uma antiga ruína — estas não são ações que normalmente exigem lançar dados. No entanto, é fácil pensar em exceções onde lançar dados pode ser necessário. Como você decide? Há duas regras de ouro.

Em primeiro lugar, não peça um teste a menos pareça existir uma chance de falha e uma chance de sucesso. Se um PJ quer atirar uma flecha com seu arco para acertar a lua, não há necessidade de fazer teste, porque não há nenhuma chance de sucesso. Da mesma forma, se ele quer atirar essa mesma flecha em um grande edifício a 3 m de distância, não há nenhuma chance de fracasso. Você e a lógica governam o jogo, não os dados.

Em segundo lugar, se uma criatura (PJ ou PNJ) ou objeto é afetado de maneira prejudicial ou, no caso de uma criatura, de uma forma que não quer ser afetada, prejudicial ou não, você precisa exigir um teste. Independente da ação ser cortar com uma lâmina, utilizar um artifício para enganar alguém, invasivamente ler a mente de um PNJ, arrombar uma porta ou ministrar veneno, algo está sendo prejudicado ou afetado de uma maneira que o alvo não quer que ocorra, portanto, um teste com dados é necessário.

Assim, alguém que usa um poder para se tornar invisível provavelmente não necessita de um teste. Ele simplesmente funciona. Não há realmente nenhuma chance de falha (a menos que o poder venha de um dispositivo defeituoso ou alguma outra força estranha esteja em vigor), e isso não afeta diretamente alguém ou alguma coisa que não seja o personagem se tornar invisível. No entanto, usar um dispositivo para moldar as emoções de outra criatura exigiria um teste com os dados.

É claro que, às vezes, um personagem pode empregar Esforço para reduzir a dificuldade para que não seja necessário fazer um teste. Mas você, como Mestre, pode também dispensar a

Mestres podem incentivar jogadores inteligentes a estar prontos para suas ações, e saber o suficiente sobre como as ações funcionam de modo que não precisem perguntar se eles estão empregando Esforço ou mesmo dizer que eles precisam para fazer um teste. Em um mundo perfeito, quando é a vez da Michele e você pergunta o que ela está fazendo, ela diz: "Eu vou tentar subir na árvore para sair do alcance do yovok. Eu vou empregar um nível de esforço e obtive um 14". Dessa forma, você pode simplesmente pegar essa informação e imediatamente dizer se ela conseguiu ou não. Isso mantém o jogo em movimento em um ritmo maravilhosamente energético, e não se deixa a mecânica do jogo prejudicar as coisas.

Nano, página 32
Esoterismo Lampejo, página 37

necessidade de um teste. Considere um nano que usa seu esoterismo Lampejo em um monte de roedores nível 1. Cada um tem apenas 3 de vitalidade e o PJ tem de obter apenas 3 ou mais para afetar cada um, mas existem vinte e quatro roedores. Você pode simplesmente dizer: "Com uma descarga de energia repentina, você incinera o enxame de roedores, deixando pouco para trás além de marcas de queimaduras e o cheiro de pelos queimados". Isso mantém as coisas em movimento e impede o jogo de chegar a um ponto morto, enquanto o jogador faz duas dúzias de testes. Francamente, a maioria dos personagens de primeiro grau vai achar criaturas de nível 1 meros aborrecimentos, por isso nenhum drama é arruinado quando o nano afugenta todos. Siga para outro desafio maior.

Lembre-se, na maioria das vezes, os poderes, habilidades, dispositivos e assim por diante são escritos a partir do ponto de vista do PJ. Mas apenas os jogadores fazem testes com dados. Assim, por exemplo, se as circunstâncias exigem que um PNJ faça um teste de defesa, isto significa que um PJ deve fazer um teste de ataque em seu lugar.

Quando você renuncia à necessidade de um teste com os dados, o que você está efetivamente fazendo é transformando uma ação em rotina, então nenhum teste é necessário. No caso do nano, você está reduzindo a dificuldade em um passo devido às circunstâncias: os roedores não eram tão resistentes. Isso não envolve quebrar as regras — isso é usar as regras. Essa é a forma como o jogo é feito para ser jogado.

Boa descrição é vital para um jogo divertido e envolvente. Veja o Capítulo 22: Construindo uma História (página 340) para mais informações sobre este tema.

Em parte, isso não significa que a multidão de roedores seja um mau encontro. Seria ruim em um jogo onde leva uma hora e meia para resolver uma briga que não era um verdadeiro desafio. Mas em Numenera? Mesmo que o nano não exploda cada roedor, um encontro como este pode ser resolvido em cinco minutos. Nem todo encontro precisa ser de vida ou morte para ser interessante. Mas vamos falar sobre projetar encontros (e a respectiva questão de ritmo) no próximo capítulo.

AMARRANDO AÇÕES ÀS ESTATÍSTICAS

Embora a decisão seja aberta a seu critério, quando um PJ realiza uma ação, deve ser bastante óbvio qual Estatística está ligada a essa ação. Ações físicas que envolvem força bruta ou resistência usam Potência. Ações físicas que envolvem rapidez, coordenação ou agilidade usam Velocidade. Ações que envolvem inteligência, educação, introspecção, força de vontade ou charme usam Intelecto.

Potência, página 20
Velocidade, página 20
Intelecto, página 20

Em casos raros, você pode permitir que um PJ use uma estatística diferente para uma tarefa. Por exemplo, um personagem pode tentar arrombar uma porta, examiná-la de perto em busca de falhas e então usar o Intelecto em vez de Potência. Esse tipo de mudança é uma coisa boa porque incentiva a criatividade do jogador. Só não permita o uso abusivo por um jogador eufórico ou demasiado inteligente. Está bem ao seu alcance decidir que a porta não tem falhas, ou decidir que a tentativa do personagem vai levar meia hora em vez de uma rodada. Em outras palavras, usar uma estatística que não é a escolha óbvia deve ser a exceção, não a regra.

O FLUXO DE INFORMAÇÕES

Você é os olhos e ouvidos dos jogadores. Eles não são capazes de saber nada sobre o mundo a menos que você diga a eles. Certifique-se de que as informações que você fornece são precisas e concisas. (Discutiremos uma boa descrição no próximo capítulo.) Seja sugestivo, mas não ao ponto dos jogadores perderem detalhes na linguagem que você usa. Esteja pronto para responder às suas perguntas sobre o mundo ao seu redor.

Às vezes é fácil: um PJ olha para o topo da colina e você diz o que ele vê. Outras vezes as coisas estão escondidas ou existe uma chance de que ele deixe passar algo importante — painéis secretos, assassinos encapuzados, criaturas com camuflagem natural, detalhes importantes em um mercado lotado e assim por diante. Nestes casos, talvez um teste seja necessário. Mas é estranho pedir aos jogadores para lançar dados quando eles não fizeram nenhuma ação. Está dentro dos limites das regras, mas pode ser dissonante. Existem maneiras diferentes de lidar com a situação: você pode pedir um teste com os dados, comparar os níveis ou usar uma intromissão.

Mestre Pede um Teste com Dados: Esta é a abordagem mais simples. É sempre a melhor opção se a ação de um PJ é pesquisar, ouvir ou algo como ficar atento. Se um PJ está de guarda enquanto seus companheiros descansam, peça um teste de Intelecto imediatamente e use o resultado se acontecer alguma coisa durante todo o tempo que ele estiver de guarda.

Mas e se o PJ não estiver ativamente procurando? Vamos dizer que um batedor de carteira se move por trás dele para faturar alguns shins, então você pede ao jogador para fazer um teste de Intelecto com uma dificuldade igual ao nível do batedor de carteiras. (Sem dúvida, ele poderia fazer um teste com base na Velocidade para ver se é rápido o suficiente para perceber — a escolha é sua.) Alguns PJs são peritos em detectar, e isso entraria em jogo aqui. Sucesso significa que você diz ao PJ o que ele vê e fracasso significa que ele não percebe nada. No entanto, o jogador sabe que ele teve que fazer um teste, então ele sabe que algo estava acontecendo. Uma forma de manter os jogadores em alerta é pedir testes quando não há nada para se perceber.

Mestre Compara Níveis: Você pode tirar o jogador da equação (para não causar suspeitas) comparando o grau do PJ com a dificuldade da tarefa de perceber. Empates beneficiam o PJ. Você ainda pode levar em conta perícias e recursos como bônus para o grau do PJ. Assim, um personagem de terceiro grau treinado em perceber vai localizar o predador felino de nível 4 espreitando por trás dele. Este método é particularmente bom para determinar resultados simples se, por exemplo, o PJ ouve um rio a distância. Para esse tipo de coisa não vale a pena um teste, mas por alguma razão, você pode não querer dar a informação automaticamente. Este método também premia um personagem perspicaz, que vai ouvir o barulho antes de qualquer outra pessoa. Não se esqueça de aumentar a dificuldade em razão da distância em tal situação.

Mestre se Intromete: Raramente, você pode manter as coisas para si mesmo e tornar conhecido o que aconteceu com uma Intromissão do Mestre. Se o PJ descobre que seu bolso está agora sem shins, isto certamente é uma complicação. Às vezes, a "descoberta" em si é uma complicação — por exemplo, o PJ percebe um assalto acontecendo na ruela enquanto ele passa.

Além disso, o Mestre é a fonte de conhecimento sobre a parte da vida dos PJs que não tem lugar em uma sessão de jogo. Se um personagem costumava ser das forças armadas e precisa saber o nome do seu antigo comandante de unidade, você precisa dizer para o jogador (ou, melhor ainda, deixar que ele crie o nome).

FALHA AO NOTAR

Considere os PJs perdendo detalhes sensoriais com muito cuidado. Se há uma câmara secreta interessante no antigo complexo ou uma pista importante debaixo da mesa na guarita do castelo, talvez um PJ perceptivo deva apenas encontrá-la (sem precisar de teste), particularmente se ele disser que estava procurando. Fazer o contrário pode significar se submeter à tirania dos dados. Só porque o PJ obteve um 2 a aventura deve chegar a um ponto morto?

Bem, em primeiro lugar, não projete um cenário que pode vir a chegar a um ponto morto se os PJs falharem em um teste. Deve sempre haver vários caminhos para o sucesso. Em segundo, considere as suas outras opções. Talvez os PJs vão descobrir sobre a câmara secreta e mais tarde vão ter que voltar atrás para encontrá-la. Se os personagens não encontrarem a pista por baixo da mesa, um PNJ pode — e se impor sobre eles com uma demonstração de superioridade. Se tudo mais falhar, como mencionado acima, às vezes a descoberta é uma complicação e você pode simplesmente impor sobre um PJ por meio da Intromissão do Mestre. Nesse caso, no entanto, você pode querer incluir um desafio. Por exemplo, o PJ encontra a porta secreta acidentalmente ao encostar-se ao painel de controle oculto, o que permite que os insetóides voadores buscadores-caçadores que protegiam a câmara dos personagens estejam prontos para eles.

Por outro lado, talvez em tal situação, os PJs não "mereçam" a descoberta — se não houve nenhum teste, então, nenhum Esforço foi empregado e nenhum risco foi corrido. Isso não é bom. Talvez os PJs apenas percam desta vez. Talvez eles devessem aprender a ser mais observadores.

Em outras palavras, a resposta depende da situação. Não hesite em variar as coisas. Isso mantém os jogadores na expectativa.

SUCESSO GRADUAL

Às vezes, o Mestre vai romper com o modelo tradicional que rege a resolução da tarefa em Numenera e permitir um sucesso gradual. Com este método, ele define uma dificuldade, como de costume, mas se o jogador tiver êxito mesmo se a dificuldade fosse ao menos um passo maior, seu sucesso é melhor do que o normal. Da mesma forma, se o seu teste indica que ele teria conseguido com um passo (ou mais) abaixo, ele poderia ter um sucesso parcial.

Por exemplo, um PJ rastreando murdens procura por pistas na floresta para ver se alguma das criaturas seguiu por um determinado caminho recentemente. Dado o terreno e o clima, o Mestre decide que a dificuldade é 4, então o número-alvo é 12. O jogador obtém um 10. Isso não é suficiente para executar a tarefa que o PJ se propôs a fazer, mas como ele teria conseguido se a dificuldade fosse 3, o Mestre decide que ele ainda descobre que algo havia passado pelo caminho recentemente — ele simplesmente não está certo se eram murdens, seres humanos ou um animal de grande porte. A razão é que, se o PJ simplesmente estivesse procurando pistas de qualquer tipo, o Mestre teria definido a dificuldade em 3. Da mesma forma, se o jogador tivesse obtido um 17 — um sucesso em pelo menos um passo a mais — o Mestre teria dito que ele não só encontra pegadas de murdens, mas que havia cinco deles e suas trilhas mostram que estavam sobrecarregados. Em outras palavras, o jogador teria recebido mais informações do que pediu.

Murden, página 252

Em uma situação onde há mais resultados do que simplesmente o sucesso ou o fracasso, o Mestre pode transmitir esses resultados com base em múltiplas dificuldades. Um jogador pode declarar uma ação e o Mestre pode vir não com uma dificuldade, mas com até duas, três ou mais. Por exemplo, se os PJs tentam persuadir um comerciante a dar-lhes informações, o Mestre pode pré-determinar que ele lhes dará um pouco menos de informações se obtiverem sucesso em uma tarefa com dificuldade 2, um pouco de informação se eles tiverem sucesso em uma tarefa com dificuldade 3 e tudo o que sabe sobre o tema se eles forem bem sucedidos em uma tarefa com dificuldade 4. Os jogadores não fazem três testes diferentes. Eles fazem um teste com um sucesso gradual, em escala.

Como regra geral, aplica-se engenharia reversa na situação. Se o jogador obtém no dado um número consideravelmente maior ou menor que o número-alvo (mais de três de distância), considere o que um sucesso na dificuldade que ele conseguiu superar teria garantido. Se estiver criando uma chave eletrônica improvisada para abrir uma porta numenera que tem um número-alvo 18, o que o PJ consegue criar se o jogador obtiver 16? Talvez a resposta seja nada, mas talvez seja uma chave improvisada que funciona de forma intermitente.

Existe Parcialmente Fora desta Fase, página 65

Este sistema é raramente (ou nunca) usado em combate ou situações em que algo ou funciona ou não. Mas para elaborar um objeto, interagir com um PNJ ou obter informação, isso pode ser muito útil. É claro que o Mestre nunca é obrigado a utilizar este modelo de resolução de tarefa — às vezes sucesso ou fracasso é tudo que você precisa saber. Normalmente, sucesso gradual envolve ir apenas um passo acima ou abaixo da dificuldade original, mas o Mestre pode ser tão flexível a este respeito quanto desejar.

Por fim, às vezes, um Mestre pode oferecer um "prêmio de consolação" por tentar. Digamos que um PJ teme que uma porta esteja equipada com uma armadilha. Ele a procura, mas não faz um teste. O Mestre ainda pode revelar algo sobre a porta. "Você não encontra nada de especial, mas você nota que a porta parece bastante resistente e está bloqueada". É o tipo de informação que o Mestre poderia dar automaticamente (pense nisso como dificuldade 0), mas suaviza a chance de falha. Possuir algumas informações é melhor do que não possuir nenhuma, e faz sentido o PJ aprender pelo menos alguma coisa se estudar um objeto por alguns minutos.

LIDANDO COM HABILIDADES DE PERSONAGENS

Muita gente pode pensar que Numenera é um jogo de classe e nível porque possui coisas que são muito semelhantes a classes (tipos) e níveis (graus), então é fácil entender o equívoco. E está tudo bem.

Mas aqui está o verdadeiro segredo, apenas entre você e eu: não são os graus, os tipos ou qualquer uma das coisas a chave para entender realmente o sistema.

São as cifras.

Na verdade, quando eu falo sobre o sistema de jogo por trás de Numenera, eu me refiro a ele como Sistema Cypher, de "cifra" em inglês. As cifras são a chave para fazer o jogo funcionar de forma diferente de outros jogos. Numenera não é sobre jogar durante anos até que um personagem seja capaz de se teletransportar, viajar para outras dimensões, devastar uma dúzia de inimigos ao mesmo tempo ou criar um autômato mecânico para seguir as suas ordens. Ele pode fazer isso logo no início, se tiver a cifra certa.

Este sistema funciona porque tanto o ou a Mestre como o jogador ou a jogadora têm algo a dizer sobre o que uma cifra do personagem faz. Não é limitante — é libertador.

A maneira mais fácil de projetar um bom jogo é limitar — e estritamente definir — os poderes do PJ. Personagens de tal-e-qual nível (ou o que for) podem fazer este tipo de coisa, mas não esse tipo de coisa. O Mestre sabe que os personagens não vão estragar tudo porque podem ver o passado ou criar uma explosão nuclear.

Mas essa não é a única maneira de projetar um bom jogo. E se você — o ou a Mestre — decidir que, embora não seja tão bom se os PJs puderem ver o passado (pois iria estragar o mistério de seu cenário), seria bom se eles pudessem explodir metade da cidade? O Sistema Cypher permite que você permita qualquer coisa que você ache mais adequado ou interessante.

Para dizer de outra forma (e para continuar os exemplos cada vez mais absurdos), PJs que podem resolver todos os mistérios e explodir cada cidade provavelmente acabam tornando o jogo uma tarefa simples (e, portanto, sem brilho), mas PJs que podem resolver um mistério ou explodir uma cidade não vão arruinar a campanha. Cifras permitem que os personagens façam coisas incríveis, legais e divertidas — apenas não de forma confiável ou consistente. Assim, ainda que eles potencialmente tenham acesso a um grande poder de vez em quando, eles têm de usá-lo sabiamente.

Como Mestre, é importante lembrar a distinção entre uma habilidade de personagem adquirida através do tipo ou foco de personagem, uma habilidade ou vantagem obtida por meio de um artefato e uma habilidade adquirida através de um cifra. Os dois primeiros tipos de habilidades irão moldar a forma como você espera que os personagens se comportem, mas as cifras não. Se um PJ tem o foco Existe Parcialmente Fora desta Fase, ele vai passar através das paredes o tempo todo — é isso o que ele faz — então isso não deve pegar você desprevenido. De certa forma, você deve estar "preparado" para isso. Eu coloquei essa palavra entre aspas porque eu não quero dizer que você deve anulá-la. Não o coloque em um monte de paredes através das quais ele não pode passar. Isso não é divertido. Passar pelas paredes é o que ele faz, e se você tirar isso, ele não consegue fazer nada. (Frustrar seu poder de vez em quando é bom porque pode aumentar o desafio, mas deve ser a exceção, não a regra.) Por "preparado" para sua habilidade, eu quero dizer não espere que uma porta trancada o contenha. Esteja pronto quando ele fugir para lugares que a maioria

INCENTIVAR A CRIATIVIDADE DOS JOGADORES

Numenera é um jogo que dá mais importância à criatividade do que à compreensão das regras. Os jogadores devem ter sucesso, não porque eles escolheram todas as opções "certas" ao criar seus personagens, mas porque eles têm as melhores ideias ao enfrentar os desafios. Isto significa que, para cada desafio, deve haver uma solução simples (destruir o torreão emissor de raios para entrar na torre) e uma não tão simples (esgueirar-se até a torre, encontrar o condutor de energia para o torreão e cortá-lo). Não é sua responsabilidade como Mestre apresentar ambas. Os jogadores vão apresentar as soluções não tão simples. Você apenas tem que estar disposto a seguir com as suas ideias.

Isso não significa que você tem que deixá-los ter sucesso se tentarem algo estranho. Pelo contrário, a solução não tão simples pode acabar sendo tão dura ou mais difícil do que a simples. Mas você tem que estar pronto para adjudicar a ideia independente de qualquer coisa. É tentador dizer que não há nenhuma maneira de encontrar ou cortar o condutor de energia e os PJs têm que destruir o torreão do jeito antigo (um encontro de combate). Em algumas situações, pode ser apropriado — talvez o condutor de energia simplesmente não seja acessível aos PJs pelo lado de fora da torre. Mas o Mestre tem que estar disposto a dizer que às vezes é possível adjudicar os detalhes em cima da hora. Se você não o faz e barra as ideias "fora da caixa" dos jogadores, eles vão aprender que a única coisa a fazer é se preparar para a briga o tempo todo. Que a solução óbvia é a única solução possível. Eventualmente, isso vai tornar o jogo chato porque as coisas vão parecer repetitivas e muito bem estruturadas.

A melhor solução é não desenvolver noções preconcebidas de como os PJs podem lidar com os encontros em uma aventura. Se eles vão entrar na torre de um Sacerdote dos Éons, você pode notar que a torre tem alguns guardas, um sistema de detecção de intrusos sensível à pressão em torno do perímetro e um torreão emissor de raios no topo. Mas você não sabe se os PJs vão lutar contra os guardas, suborná-los ou esgueirar-se por eles. Você não sabe como eles vão lidar com o sistema de alerta da torre. Esse não é o tipo de coisa que você precisa pensar com antecedência, mas você tem que estar pronto quando isso surgir na mesa. Você deve se preparar para as situações mais óbvias - por exemplo, predeterminar o nível do torreão e qual o dano que ele causa. Mas quando um jogador afirma que sua ação é olhar ao redor para os pontos onde o torreão não pode atacar porque uma parede bloqueia ou o ângulo impede o ataque, é quando você leva um segundo para considerar e (principalmente se ele fizer um teste bem sucedido em uma ação Intelecto) talvez dizer: "Sim, de fato, há um ponto", mesmo que tal coisa não tivesse lhe ocorrido antes desse momento.

das pessoas não pode ir, e esteja pronto para dizer o que ele encontra.

Mas, com cifras, nenhuma preparação é necessária. Primeiro de tudo, a maioria delas não acaba atrapalhando nada, elas só ajudam o personagem a lidar com uma situação de uma forma mais rápida, curando-o, garantindo um impulso temporário ou um poder ofensivo de um uso. Em segundo lugar, os PJs nunca conseguem uma cifra que você não deu a eles, então você pode ter muito a dizer sobre as cifras como quiser. E em terceiro lugar (e talvez mais importante), quando um PJ saca uma cifra detonador e explode a carroça que lidera a caravana, mudando completamente a situação, isso é parte da diversão. Você vai ter que descobrir na hora o que acontece a seguir, assim como os jogadores. Isso não está arruinando as coisas — isto é o que se supõe que deve acontecer. Jogadores surpreenderem o Mestre faz parte do jogo. Cifras apenas tornam essas surpresas mais frequentes e de formas tão interessantes quanto você está disposto a permitir.

Vamos ver como projetar encontros mais tarde, mas por agora, lembre-se deste ponto: nenhum encontro sequer é tão importante a ponto de você dever se preocupar com os jogadores "arruinando-o". Você ouve esses tipos de reclamações o tempo todo. "Seu poder telepático arruinou totalmente a interação", ou "Os jogadores vieram com uma grande emboscada e mataram o vilão principal em uma rodada, arruinando o encontro final" .

Não. Não, não, não. Tente ver a floresta, não as árvores. Não pense no jogo em termos de encontros. Pense nele em termos da aventura ou campanha. Se um PJ usa uma cifra potente para matar facilmente um oponente poderoso e importante, lembre-se destas três coisas:

1. Ele não tem mais esta cifra.
2. Haverá mais caras maus.
3. Combate não é o ponto do jogo — é apenas um obstáculo. Se os jogadores descobrem uma maneira de superar um obstáculo mais rapidamente do que o esperado, não há nada de errado com isso. Eles não estão trapaceando e o jogo não está arruinado. Basta manter a história andando. O que acontece depois? Quais são as implicações do que aconteceu?

CIFRAS

Embora não exista problema se os jogadores pensarem em cifras como equipamento ou tesouro, o Mestre deve olhar para elas como habilidades dos personagens. Isso significa que cabe ao Mestre ter certeza de que os jogadores sempre tenham muitas cifras para usar. No decorrer de suas viagens, os PJs devem perceber que cifras são extremamente comuns. E como os PJs possuem limitação no número de cifras que podem carregar, vão usar os dispositivos com liberalidade.

Cifras podem ser encontradas vasculhando máquinas antigas. Elas podem ser encontradas nos cadáveres dos inimigos movidos a numenera (autômatos, criaturas biomecânicas ou cibernéticas e assim por diante). Elas podem ser encontradas entre os pertences de inimigos inteligentes caídos ou nos covis de criaturas pouco inteligentes, seja

Numenera não é um jogo em que os PJs devem ficar muito ligados a seus pertences. Cifras, é claro, são "atire e esqueça", itens dispensáveis e facilmente substituídos. Mesmo artefatos duram apenas por um tempo antes de se esgotarem. Embora a tecnologia seja, obviamente, uma parte importante do jogo, o que um personagem pode fazer por si próprio é mais importante. Essas são as habilidades em que ele pode confiar sempre.

Esquisitices não são projetadas para ter efeitos reais de jogo. Se os jogadores pensarem em uma forma criativa de usar uma esquisitice para ganhar uma vantagem real, deixe-os.

Embora o nível e estatísticas de um PNJ sejam importantes, a sua aparência, o jeito como ele fala e como ele age são igualmente importantes. Se um PNJ vai ser mais do que um inimigo simples, de curto prazo (como um bandido), quando você fizer suas anotações sobre coisas como seu nível e Armadura, também anote algo sobre sua aparência ou personalidade. Se um PNJ vai interagir com os PJs por mais de um minuto, anote pelo menos duas coisas diferentes: faz piadas estúpidas, tem uma cicatriz em sua orelha, ri muito, fala muito baixinho, fede e assim por diante.

em meio aos ossos de antigas refeições ou como enfeites brilhantes em um ninho. Elas podem ser encontrados nas vilas, na parte de trás do carrinho de um comerciante que vende sucata e peças recuperadas. Elas são oferecidos como recompensa por pessoas que são gratas pela ajuda dos PJs.

Algumas aventuras oferecerão mais cifras do que outras. PJs encontrarão mais cifras ao explorarem uma ruína cheia de máquinas do que ao explorarem uma floresta. Ainda assim, via de regra, em qualquer aventura, um personagem deve usar pelo menos tantas cifras quanto puder carregar. Isso significa que ele deve achar essa quantidade de cifras neste mesmo período de tempo (mais ou menos). Assim, você pode simplesmente somar o número de cifras que os PJs podem carregar e, em média, eles devem encontrar pelo menos essa quantidade de cifras em uma determinada aventura.

Se os seus jogadores são típicos, eles vão usar cifras relacionadas com o combate com liberalidade, mas manter suas cifras de utilidades. Um emissor de raios ou escudo defensivo serão usados, mas um cinto suspensor ou módulo alternador de fase permanecerá mais tempo em suas fichas de personagem.

Tal como em tudo no jogo, é intencionalmente muito fácil para o Mestre criar novas cifras. Basta pensar no efeito e como expressá-lo como uma vantagem do jogo. Existem dois tipos de cifras: aquelas que permitem ao usuário fazer algo melhor e aquelas que permitem ao usuário fazer algo que ele não poderia fazer de outra forma.

O primeiro grupo inclui tudo o que reduz a dificuldade de uma tarefa (incluindo tarefas defensivas). O segundo grupo inclui coisas que concedem novas habilidades, como o voo, um novo meio de ataque, a capacidade de ver o passado ou qualquer quantidade de outros poderes.

Você também precisa decidir se uma cifra é anoética ou ocultista. Esta distinção basicamente se resume a uma única pergunta: o quão é difícil de usar? Se a cifra é uma pílula ou líquido para engolir, qualquer pessoa pode usá-la se pensar um pouco a respeito (o que é mais ou menos o que "anoética" significa). Se a cifra é um dispositivo com um monte de controles e leitura e envolve voltar no tempo para coordenadas precisas, muito provavelmente só alguém com conhecimento raro e especializado poderia usá-la (o que é, por sua vez, o que "ocultista" significa). Embora também haja uma distinção mecânica - cifras ocultistas são, talvez, um pouco mais poderosas do que as anoéticas — a diferença é tanto, se não mais, a respeito de sabor.

Algumas notas mais importantes sobre a concepção de novas cifras:

- Cifras devem ser itens de uso único. Os PJs usam-nas e encontram novas.
- Cifras devem ser potentes. Uma habilidade menor não vale a pena. Se uma cifra de ataque não é tão boa quanto uma espada ou um arco, por que se preocupar com ela?
- Cifras não devem ter desvantagens.
- Cifras devem ser temporárias. Tipicamente, um poder é utilizado uma vez. Habilidades ou vantagens que têm uma duração de 10 minutos a 28 horas (no máximo).
- Cifras podem assumir qualquer forma. Embora a maioria das cifras no capítulo de Numenera tenham formas óbvias, um emissor de raios pode ser um aglomerado de nanites injetados que se reúnem no olho do hospedeiro, concedendo-lhe o poder de disparar um feixe saindo do olho.

ARTEFATOS

Em termos de narrativa, os artefatos são muito parecidos com as cifras, exceto que a maioria são itens que não são de uso único. Mecanicamente, eles servem a um propósito muito diferente. Supõe-se que os personagens estão explorando com alguns cifras à sua disposição. Artefatos, no entanto, são habilidades adicionais que tornam os personagens mais amplos, mais profundos e, muitas vezes, mais poderosos. Eles não são presumidos — eles são extra.

Os poderes concedidos por artefatos são mais como as habilidades adquiridas com o tipo ou foco de personagem na medida em que eles mudam a forma como o PJ é interpretado de forma geral. A diferença é que quase todos os artefatos são temporários. Eles duram mais do que cifras, mas porque possuem um teste de esgotamento, qualquer uso pode ser seu último.

Como cifras, então, os artefatos são uma maneira do Mestre desempenhar um papel no desenvolvimento dos personagens. Apesar de armaduras, armas e coisas do tipo serem bons, capacidades especiais —como de comunicação ou viagem de alcance longo — pode realmente mudar a forma como os PJs interagem com o mundo e como lidam com os desafios. Algumas destas habilidades permitem ações que você deseja que os PJs executem. Por exemplo, se você quer que eles tenham uma aventura submarina, forneça-lhes artefatos (ou cifras) que lhes permitam respirar debaixo d'água.

Também como as cifras, os artefatos são simples de criar. A única diferença em relação aos artefatos é que você lhes dá um teste de esgotamento, usando os números em 1d6, 1d10, 1d20, ou 1d100. Se quiser que o artefato seja usado apenas algumas vezes, lhe dê um teste de esgotamento de 1 em 1d6, 1 ou 2 em 1d10 ou até mesmo 1 ou 2 em 1d6. Se você quiser que os PJs usem-no repetidamente, um teste de esgotamento de 1 em um 1d100 significa mais ou menos que eles podem usá-lo livremente sem se preocupar muito.

PERÍCIAS E OUTRAS HABILIDADES

Às vezes, as regras falam diretamente à criatividade do personagem. Por exemplo, os jogadores podem definir suas próprias perícias. É possível ter uma perícia chamada "andar na corda bamba" que concede ao personagem uma melhor chance de andar em uma corda bamba, e uma outra perícia chamada "equilíbrio" que dá ao personagem mais chances de atravessar uma corda bamba e também executar outras ações que envolvam estabilidade. Isso pode parecer desigual no início, mas o ponto é permitir aos jogadores criar precisamente os personagens que quiserem. Se você deixar um personagem criar uma perícia chamada "fazer coisas" isso torna ele melhor em tudo? Claro que não. O Mestre é o árbitro final, não só da lógica, mas também do espírito das regras, e ter uma ou duas perícias individuais que cobrem todas as contingências claramente não está dentro do espírito.

É importante que os jogadores joguem com o personagem que quiserem. Este conceito é

apoiado não só pelo sistema de pericias aberto, mas também pela capacidade de permitir o avanço através de pontos de experiência para personalizar ainda mais um personagem. Da mesma forma, o Mestre deve estar aberto para permitir que um jogador faça pequenas modificações para refinar seu personagem. Em muitos casos, especialmente os que não envolvem Reservas de estatísticas, Armadura, dano infligido ou os custos de esforço ou ações (como esoterismos), a resposta do Mestre provavelmente deve ser: "Claro, por que não?". Se um PJ acaba por ser realmente bom em uma determinada perícia — melhor do que ele "deveria" ser — qual é o problema? Se Devrial, o glaive, pode nadar incrivelmente bem, como é que isso prejudica o jogo em termos de experiência de jogo ou desenvolvimento da história? Isso não acontece. Se Havane, a jack, pode arrombar praticamente qualquer cadeado mundano que encontrar, por que isso é uma coisa ruim? Na verdade, provavelmente é bom para o jogo — provavelmente existe algo interessante por trás dessas portas.

De certa forma, isso não é diferente de adjudicar uma solução não tão simples para um desafio. Às vezes você tem que dizer "Não, isso não é possível". Mas, às vezes, se faz sentido, esteja aberto para a possibilidade.

LIDANDO COM PNJS

Personagens não jogáveis são pessoas e criaturas que vivem no mundo ao lado dos PJs. Eles são tão parte do mundo como os PJs e devem ser retratados de forma tão realista quanto os PJs. PNJs são a principal forma de dar vida ao mundo, contar as histórias que o mundo tem para contar e retratar o tipo de jogo que você deseja jogar. PNJs memoráveis podem consagrar ou arruinar uma campanha.

PNJs não devem ser "bucha de canhão" porque ninguém pensa em si mesmo dessa maneira. As pessoas reais valorizam suas vidas. Eles não devem ser idiotas, facilmente enganados a fazer coisas ou agir de uma forma que nenhuma pessoa jamais faria simplesmente porque um lance de dados sugere isso (a menos que eles não sejam muito brilhantes ou algo mais poderoso — como controle da mente — esteja em uso).

Pense em pessoas reais que você conhece ou personagens de livros, televisão e filmes. Baseie as personalidades dos seus PNJs neles. Faça-os amplamente variados, tão interessantes e tão profundos quanto essas pessoas.

Lembre-se, também, que existem personagens menores e mais importantes, assim como em um livro. Os bandidos que atacam de surpresa os PJs ficam no centro das atenções por apenas alguns minutos no máximo e não precisam de muito desenvolvimento, mas um grande adversário ou aliado pode receber um monte de atenção dos jogadores e, portanto, merece mais de você. Tal como acontece com tantas coisas relacionadas a ser um bom ou boa Mestre, consistência e credibilidade são as chaves para o desenvolvimento de um bom PNJ.

ESTATÍSTICAS DE JOGO DE PNJS

PNJs devem ser fáceis de criar. A maioria pode simplesmente ser atrelada a um nível de 1 a 10 e está feito. Trabalhar em como descrever ou retratá-los deve demorar mais tempo do que definir suas estatísticas de jogo.

Às vezes, porém, você vai querer elaborar as capacidades do PNJ e adequá-las ao seu conceito. Um PNJ nível 4 que é um especialista em numenera pode ser nível 5 ou 6 em tarefas relacionadas com numenera como identificar ou usar de dispositivos. Mas não torne simplesmente o PNJ nível 5 ou 6 de forma geral porque então ele também seria melhor no combate, em interações, escalada, saltos e tudo mais, o que não se encaixaria no seu conceito.

Use os PNJs no Capítulo 16: Personagens Não Jogáveis (página 269) como bons pontos de partida ou como exemplos para o que você pode fazer. Mas você não está limitado a eles. Na verdade, você não está limitado de forma alguma. A coisa mais importante a se lembrar sobre PNJs em Numenera é que eles não seguem as mesmas regras que os PJs. Eles não têm descritores, tipos ou focos. Eles não têm níveis ou qualquer uma das Estatísticas iguais. Eles nem sequer lançam dados.

PNJs fazem exatamente o que você (e o cenário e história) precisa que eles façam. Se um PNJ é o maior espadachim na região, você pode dar-lhe vantagens óbvias com uma espada no ataque e na defesa, mas você também pode pensar fora da caixa, permitindo que ele ataque mais de uma vez por turno, tente desarmar inimigos com um movimento de sua lâmina e assim por diante.

Não existem regras precisas para a criação de um PNJ que pode ser um páreo perfeito contra os PJs em combate — este não é esse tipo de jogo, e esse não é o propósito dos PNJs. Em vez disso, use a mecânica simples do jogo para retratar os PNJs no mundo e em sua narrativa de modo que eles façam sentido e possam fazer o que você quiser que eles façam (e não possa fazer o que você não quer que eles não façam).

Reservas de estatísticas, página 20

Devido a Numenera não ser apenas sobre combate e ganho de poder, PNJs de Numenera devem ser motivados por coisas que vão além disso. O amor, a luxúria, a vergonha, a lealdade, a vingança, laços familiares, altruísmo e curiosidade são grandes motivadores.

Como os personagens de jogadores, PNJs muitas vezes transportam e utilizam cifras. Assim, qualquer PNJ pode ter praticamente qualquer habilidade à sua disposição como um poder de uso único. Em teoria, PNJs podem se curar, criar campos de força, se teletransportar, voltar no tempo, ferir um inimigo com uma explosão sônica ou fazer qualquer outra coisa. Um PNJ também pode usar esoterismos, possuir poderes mutantes ou ter implantes biomecânicos. Você pode modelar essas cifras e habilidades na preparação para o jogo ou pode apenas ter em mente a ideia de que certos PNJs podem produzir efeitos incríveis e surpreendentes e criá-los na medida em que for necessário — com algumas ressalvas.

Você pode pensar em uma intromissão do Mestre para uma criatura como esta: "Este monstro pode fazer qualquer coisa horrível que eu posso imaginá-lo fazendo, e para ativá-lo, eu dou à sua vítima 1 XP".

Se todos os PNJs puderem fazer o que quiserem, quando quiserem, isso não vai incutir muita credibilidade nos jogadores ou garantir-lhe muita credibilidade como Mestre. Portanto, mantenha as seguintes coisas em mente.

Atenha-se ao Nível: PNJs geralmente devem manter seus parâmetros de nível. Claro, você pode dar a um PNJ vigoroso mais vitalidade do que o seu nível pode indicar e o grande espadachim acima mencionado pode atacar e defender com uma espada a um nível maior do que o seu nível normal, mas estas são pequenas exceções.

Explique as Coisas como Quiser: Se você se mantiver nos parâmetros gerais de nível, você pode expressá-los em todos os tipos de modos interessantes. Por exemplo, um PNJ nível 5 geralmente inflige 5 pontos de dano. Mas esse dano pode vir em ondas de força magnética que ele pode produzir graças a um vírus nanotecnológico que tomou conta de seu corpo.

Curinga: Você pode dar a alguns PNJs — nanos, improvisadores com muitos dispositivos estranhos e coisas do tipo — uma habilidade curinga que lhes permite fazer coisas interessantes como levitar, usar telecinese, construir objetos de força pura e assim por diante. Você não precisar estabelecer esses poderes previamente. Esses PNJs raros podem só fazer coisas estranhas. Contanto que você os mantenha razoáveis na maioria das vezes, ninguém vai se importar. (Se todos os inimigos importantes tiverem campo de força, isso vai parecer repetitivo, maçante e injusto para os PJs.)

Use Intromissões do Mestre: Uma vez que um PJ pode produzir todo tipo de efeitos interessantes, úteis e surpreendentes graças a cifras, você pode ocasionalmente replicar isso para um PNJ usando Intromissão do Mestre para lhe dar a precisa capacidade necessária para a atual situação. Se o PNJ for envenenado, ele puxa um frasco de antídoto. Se uma bandida é encurralada pelos PJs, ela ativa um dispositivo em seu cinto que permite que gradualmente atravesse do chão fora de fase. Se o inimigo está no limite extremo de vitalidade, ele injeta em si um impulso de adrenalina temporária que restaura 15 de vitalidade imediatamente.

PNJS E MORTE

Como explicado no Capítulo 16: Personagens Não Jogáveis (página 269), PNJs têm uma pontuação de vitalidade em vez de três Reservas de estatísticas. Quando um PNJ atinge 0 de vitalidade ou menos, ele cai. Se isso significa morto, inconsciente ou incapacitado depende das circunstâncias ditadas por você e pelos jogadores. Grande parte disto pode ser baseado na lógica. Se o PNJ é cortado ao meio com um machado gigante, ele provavelmente está morto. Se ele for atacado mentalmente com um ataque telepático, ele pode estar louco. Se ele for atingido na cabeça com uma maça, bem, isso cabe a você decidir.

Depende das intenções daqueles que estão lutando com o PNJ também. PJs que querem derrubar um inimigo em vez de matá-lo podem simplesmente afirmar sua intenção e descrever suas ações diferentemente — usar a parte achatada da lâmina, por assim dizer.

INTERAÇÕES

Digamos que os PJs queram saber mais sobre um homem desaparecido, então eles falam com o seu melhor amigo. Você e os jogadores interpretam a conversa. Os jogadores são simpáticos e prestativos e fazem suas perguntas com respeito. Você pede um teste de Intelecto (utilizando o nível do amigo para determinar a dificuldade) para ver se ele vai falar com eles, ou você simplesmente decide que ele reage bem a eles e lhes dá a informação?

Como outro exemplo, uma idosa vigia a entrada de uma antiga ruína durante anos. Ela considera que é um dever dado a ela pelos deuses e nunca contou a ninguém os segredos que conhece. Os PJs chegam com seus treinamentos em interações, lançam os dados e esperam que a mulher ponha tudo pra fora. Será que ela conta tudo?

Destruidor aterrorizante, página 238

A resposta a ambas as perguntas é: depende. Em qualquer situação, é justo se você ignorar os dados e a mecânica e simplesmente lidar com as coisas através da conversa. Isso é o que torna a interação e encontros tão interessantes e tão distintos de, digamos, combate. Você não pode deixar de lado os dados e narrar uma luta entre os PJs e um destruidor aterrorizante, mas você pode interpretar uma conversa. Nesses casos, você pode retratar os PNJs exatamente como você quiser, de maneiras que parecem combinar com suas personalidades, sem se preocupar com lances de dados. O melhor amigo provavelmente quer ajudar os PJs a encontrar seu companheiro sumido. A idosa nunca daria seus segredos para um bando com conversa mole que aparece em sua porta um dia. Você também pode garantir que os jogadores recebam a informação que você quer que eles saibam — e não receberam a informação que você não quer que eles saibam.

Por outro lado, às vezes usar a mecânica do jogo é a melhor opção. Por exemplo, uma pessoa que não é particularmente eloquente pode querer interpretar uma personagem que é um orador nato. Você não exigiria de um jogador que nunca utilizou uma espada na vida real a provar que ele é um combatente hábil para vencer uma luta no jogo, então você não deve forçar o jogador de um personagem encantador a ser, bem, encantador. A mecânica do jogo pode simular essas qualidades.

E, às vezes, você pode usar as duas abordagens. Você pode deixar que a conversa com o PNJ se desenvolva na mesa e, em seguida, pedir testes, não para determinar se os PJs tiveram sucesso ou fracasso na interação, mas para ter uma ideia do grau de sucesso. Por exemplo, se os personagens

têm uma boa justificativa para que os guardas no portão devessem deixá-los passar, o teste não determina se os guardas vão dizer sim (você pode usar a lógica para isso), mas se os guardas acompanham os PJs além do portão. De certa forma, o lance de dados molda a reação de um PNJ. Não é um interruptor liga/desliga, mas um grau geral do total de confiança que os PJs ganham.

IDIOMA

Leitores cuidadosos devem ter notado que não há regras para línguas em Numenera. Isso porque para a maioria das pessoas, a linguagem é mais um recurso de antecedentes ou característica de interpretação de jogo do que uma mecânica dele. Você não quer precisar fazer um teste para falar, por exemplo. Os personagens devem começar o jogo sabendo o(s) idioma(s) que fazem mais sentido para eles. Para a grande maioria, será a Verdade, e talvez um pouco de algum dialeto local ou linguagem única. Conforme o jogo avança, os personagens podem aprender novas línguas, usando XP para obter benefícios de curto prazo. Mas provavelmente aprender uma nova língua terá apenas um benefício limitado ou de curto prazo, porque a maioria das outras línguas que não a Verdade não são amplamente utilizadas.

Idioma é um caso especial, no entanto, porque algumas pessoas não querem lidar com isso. E isso é bom. Alguns jogadores e Mestres vão achar que é um desafio interessante se comunicar com pessoas ou criaturas que não compartilham de uma linguagem comum. Outros vão pensar que é um impedimento para a interação sem nenhuma vantagem real. Você pode lidar com a questão da maneira que quiser.

ALIADOS PNJ

Como são os jogadores quem geralmente lançam todos os dados, PNJs que não são adversários evocam questões únicas em Numenera. Se um personagem se alia com um PNJ que acompanha o grupo, como as ações do aliado são decididas? Na maioria das vezes, o Mestre deve decidir o que faz mais sentido no contexto da situação e do PNJ. Se os personagens sobem em uma encosta íngreme e precisam fazer testes para subir, o PNJ não faz um teste. Em vez disso, o Mestre considera rapidamente se ele poderia escalar e parte daí. Um aliado apto e capaz deve simplesmente subir a encosta. Um PNJ fraco ou com sobrepeso vai precisar de ajuda. Em outras palavras, o PNJ não enfrenta o desafio (que é o que os PJs fazem) — ele continua a ser uma parte da história que se desdobra. O idoso que os PJs devem escoltar através das montanhas perigosas precisa de ajuda para a escalada porque isso é parte da história da aventura. Seu filho atlético que também viaja com o grupo não precisa de ajuda porque isso não faria muito sentido.

Se todo o grupo estiver preso em um deslizamento de terra mais tarde naquela mesma aventura, o Mestre pode fazer uma de duas coisas em relação aos PNJs. Seja decidir o que acontece com eles da forma que parecer mais lógica ou adequada (talvez usando intromissão do Mestre pois o que acontece aos PNJs também afeta os PJs), ou fazer os jogadores lançarem os dados pelos PNJs e tratá-los como os personagens dos jogadores em todos os sentidos possíveis.

CRIATURAS

Sempre que possível, as criaturas devem ser tratadas como os outros PNJs. Elas não seguem as mesmas regras que os personagens dos jogadores. Quando muito, elas devem ter uma maior liberdade em fazer as coisas que não se encaixam no modelo normal. Uma besta com muitos braços deve ser capaz de atacar vários inimigos. Um animal de carga semelhante a um rinoceronte deve ser capaz de se mover por uma distância considerável e atacar como parte de uma única ação.

Leve em consideração o tamanho da criatura com muito cuidado. Para aquelas que são rápidas e difíceis de acertar, aumente a dificuldade para atacá-las em um passo. Criaturas grandes e fortes devem ser mais fáceis de acertar, por isso, diminua a dificuldade para atacá-las em um passo. No entanto, você deve dar livremente a capacidade de atordoar para qualquer coisa duas vezes maior que um ser humano. Isto significa que se a criatura atinge um inimigo, o alvo deve fazer um teste de defesa de Potência imediatamente ou perder seu próximo turno.

O nível de uma criatura é um indicador geral de sua resistência, combinando aspectos de poder, defesa, inteligência, velocidade e mais em uma única classificação. Em teoria, uma pequena criatura com poderes incríveis ou veneno extremamente mortal poderia ser de nível alto e uma enorme besta que não é muito brilhante e nem uma lutadora capaz poderia ser de nível baixo. Mas esses exemplos vão de encontro ao tipo. Geralmente, as criaturas menores têm menos vitalidade e são menos aterrorizante em combate do que as maiores.

Numenera não tem nenhum sistema para a construção de criaturas. Não há nenhuma regra que diga que uma criatura com uma certa habilidade deve ser de um certo nível e não há nenhuma regra que dita quantas habilidades uma criatura de um determinado nível deve ter. Mas mantenha o espírito do sistema em mente. Criaturas de nível inferior são menos perigosas. Uma criatura de nível 1 poderia ser venenosa, mas seu veneno deve infligir alguns pontos de dano no máximo. O veneno de uma criatura nível 6, no entanto, pode mover um PJ um passo para baixo no marcador de dano ou colocá-lo em coma se falhar no teste de defesa de Potência. Uma criatura de nível baixo pode ser capaz de voar, alterar a fase e atravessar objetos ou se teletransportar porque essas habilidades o tornam mais interessante, mas não necessariamente mais perigoso. O valor dessas habilidades depende da criatura que os usa. Em outras palavras, um roedor que muda de fase não é muito perigoso, mas um colosso de batalha que muda de fase é aterrorizante. Elementos básicos como vitalidade, dano e poderes ofensivos ou defensivos (como veneno, paralisia, desintegração, imunidade a ataques e assim por diante) precisam ser vinculados diretamente ao nível — criaturas de nível mais elevado possuem mais e melhores habilidades.

Verdade, página 133

Para mais sobre idiomas no Nono Mundo, veja idioma, página 132.

CAPÍTULO 22

CONSTRUINDO UMA HISTÓRIA

Número-alvo, página 15

Para maior imersão no cenário, incentive seus jogadores a ler "O Monólito Âmbar ", página 6.

Reservas de estatísticas, página 20

Testes com dados, página 87

Esforço, página 21
Estatísticas, página 20

Para obter assistência adicional com a criação do personagem, consulte o Apêndice A: Passo a Passo da Criação de Personagem, página 400.

Ao usar a terminologia de Numenera para distância, sinta-se livre para usar "próxima" e "imediata" de forma intercambiável. Use o que soar melhor no contexto. Um nano pode estar "perto" do glaive, dentro de "distância curta", ou dentro de "distância imediata."

Marcador de dano, página 93
Intromissão do mestre, página 88
Dificuldade, página 86

ENSINANDO AS REGRAS

Não é realmente o seu trabalho ensinar as regras aos jogadores, ainda que muitas vezes recaia sobre o Mestre fazer exatamente isso. Antes de iniciar um jogo, incentive os jogadores a ler o Capítulo 2: Como Jogar Numenera para obter uma visão geral do jogo. Não vai demorar muito tempo.

Provavelmente você também vai querer lhes dar uma visão geral do cenário (Capítulo 1: Bem-vindo ao Nono Mundo é projetado para esta exata finalidade). Concentre-se principalmente nos tipos de personagens que um jogador pode criar e o que eles podem fazer no jogo. Uma vez que os jogadores entendam quem eles são e o que eles vão fazer, o resto do cenário não passa de detalhes que eles podem descobrir conforme as coisas acontecem.

A chave para ensinar o jogo a alguém é começar com a ideia dos testes com dados e como eles usam a mesma mecânica, não importa o que um personagem tente fazer. Então explique sobre empregar Esforço, que envolve uma introdução às três estatísticas. Depois disso, o jogador está pronto para começar a fazer um personagem. Conduzir um novo jogador através do processo de criação de personagem o torna preparado para jogar. Não o sobrecarregue com um monte de detalhes além disso. Tudo isso pode ser percebido conforme for necessário no decurso do jogo.

AS PRIMEIRAS SESSÕES

Como qualquer jogo, os Mestres devem considerar conduzi-los um pouco diferente nas primeiras vezes e Numenera não é diferente. Existem algumas poucas coisas que um Mestre pode esperar com uma mesa cheia de novos jogadores. Primeiro, eles não vão pegar a terminologia e o jargão corretos — eles vão usar a terminologia e jargão do último jogo que jogaram. E isso é normal. Mas o Mestre deve tentar corrigir isso porque os jogadores vão seguir seu exemplo e depois de uma ou duas sessões, eles vão começar a fazer direito. Se o Mestre sempre chama as coisas pelo nome errado, os jogadores também o farão. No entanto, não basta usar o jargão. Cada vez que você usar um novo termo pela primeira vez, como "marcador de dano", "intromissão do Mestre" ou mesmo "dificuldade" explique o que significa. Certifique-se de que todos estão falando a mesma língua, mesmo com as coisas básicas.

Os jogadores não sabem o que é fácil e o que é difícil. Parte de uma boa partida de Numenera é saber quando empregar Esforço e quando o conservar, mas jogadores iniciantes não terão nenhuma referência. Neste caso, a melhor maneira de lhes dar algum terreno sólido sobre o qual se manter é ser bastante transparente. Diga-lhes o número-alvo para cada tarefa antes de tentar uma ação. Guie-os através do processo. Lembre-os de que eles podem empregar Esforço se necessário, embora eles provavelmente não vão esquecer. Pelo contrário, jogadores iniciantes tendem a empregar Esforço em cada jogada. Você quase pode contar com isso. Isto significa que você pode esperar que os personagens começam se saindo muito bem em tudo o que se propuserem a fazer, mas vão ter que descansar com mais frequência porque vão esgotar suas Reservas de estatística mais rapidamente.

CONDUZINDO COMBATES EM NUMENERA

Combates em Numenera devem ser sobre alguma coisa. Deve haver algo de interessante em jogo. "Tentar não morrer" é um suporte interessante, mas não é o único. Combate pode ser divertido e esperançosamente emocionante por si só, mas não é necessariamente o foco. Em outras palavras, lutar um longo combate não é o ponto, e encontrar uma maneira de ganhar um combate rapidamente através do pensamento criativo não é trapaça. Na verdade, isso deve ser incentivado. Derrotar o "monstro chefão" facilmente não deve ser uma decepção; deve ser o resultado de um jogo inteligente e criativo. E aventuras em Numenera não devem ter sempre um clímax envolvendo um "monstro chefão", de qualquer maneira. O final emocionante para a história poderia envolver sobreviver a um enorme deslizamento de terra, encontrar uma maneira de desligar uma máquina perigosa ou convencer um tirânico senhor da guerra a libertar os reféns.

Numenera é sobre a descoberta. Você pode fazer descobertas através de combate?

Claro. Digamos que os PJs estão explorando um antigo complexo e encontram uma forma de vida estranha. A criatura ataca, mas durante a luta, telepaticamente diz coisas como: "Curioso", e "Criatura desconhecida" e "Proteger o santuário". Ela está falando telepaticamente com outra pessoa, mas os PJs "ouvem". Embora o combate seja bastante padrão, os PJs descobriram uma nova criatura e sabem que é algo que nunca encontrou um humano antes. Há mais deles em algum lugar, e há uma espécie de

santuário. Não é apenas uma luta. Os PJs aprenderam alguma coisa.

Em uma configuração mais comum, o combate é o obstáculo que os PJs devem superar para alcançar uma descoberta, o que reforça novamente a ideia de que não há maneira certa ou errada de superar um obstáculo. Se esgueirar através dos inimigos ou convencê-los a deixar os PJs passarem são ambos meios inteiramente válidos.

Mecanicamente, o combate em Numenera não se desenrola como em muitos jogos onde os danos diminuem os pontos de vida de um personagem ou o nível de vitalidade. Este tipo de atrito lento é menos provável de acontecer em Numenera porque os PJs vão tentar evitar ser atingidos. Por exemplo, muitos jogadores vão gastar pontos de sua Reserva de Velocidade para empregar Esforço em seus testes de defesa para garantir que eles não sejam atingidos (e, portanto, não perder pontos em sua Reserva de Potência). Personagens também têm inúmeras habilidades para adicionar aos seus testes de defesa de Velocidade ou reduzir a dificuldade de uma tarefa de defesa de Velocidade. Por último, e talvez o mais importante, o uso mais frequente de pontos de experiência para repetir testes será provavelmente para os de natureza defensiva. Os jogadores simplesmente não gostam que seus personagens sejam atingidos.

Existem dois aspectos importantes nisso. O primeiro é que a escolha é dos jogadores. Eles estão no controle de que pontos eles perdem e quantos, por isso a sensação é distinta, mesmo que o efeito seja praticamente o mesmo — uma lenta perda de pontos ao longo do tempo. O segundo aspecto é que, narrativamente, você não tem que explicar e descrever as diversas pequenas feridas e arranhões que acabarão por repercurtir em algo. Nos combates em Numenera, quando os PJs são golpeados, isso provavelmente é significativo. Além disso, muitas criaturas e inimigos têm efeitos que paralisam, infectam, envenenam, atordoam e assim por diante, onde o dano não é, necessariamente, a parte interessante ou o mais importante efeito provocado nos PJs. É por isso que existem criaturas cujos ataques podem mover um PJ para baixo no marcador de dano em um ou dois passos. Não é tanto sobre os pontos de dano, mas sobre as consequências de ser atingido.

Reserva de Velocidade, página 20

Reserva de Potência, página 20

CONSTRUINDO HISTÓRIAS

Eu continuo dizendo repetidamente que Numenera é completamente sobre a história — narrativa. Seu maior trabalho como Mestre é fornecer o ímpeto para as histórias no jogo. As próprias histórias surgem sozinhas no desenrolar do jogo, mas elas são iniciadas e guiadas por você. Você fornece a semente da história e apresenta os eventos que vão se desdobrar por causa do que os PJs e PNJs fazem.

A elaboração de uma boa história é um tema que poderia encher um livro deste tamanho. Eu recomendo que Mestres interessados leiam livros ou artigos destinados a escritores de ficção (muitos dos quais estão disponíveis na Internet) que fornecem aconselhamento sobre enredo. Para esse assunto, fontes semelhantes sobre caracterização também podem ajudar na criação de PNJs.

Incentive os jogadores a descrever suas ações e não a mecânica envolvida. O jogo é mais divertido se um jogador diz coisas como: "Eu pulo em cima da mesa e balanço minha espada para baixo em cima da criatura", em vez de "Eu uso a minha perícia de salto para chegar em cima da mesa para obter uma vantagem de um passo no meu teste de ataque"

Por enquanto, lembre-se destes poucos conceitos-chave:

- Saiba o que motiva os jogadores na sua mesa. Exploração? Combate? Resolver quebra-cabeças? Interagir com PNJs? Atenda a esses desejos.
- Saiba o que motiva os PJs que os jogadores interpretam. Quais são os objetivos dos personagens? O que eles procuram? Riqueza? Curiosidade? Poder? Proteger os outros? Use essas coisas para começar suas histórias.
- Crie histórias que envolvem os PJs tão diretamente quanto possível. Se algo de ruim está afetando as pessoas, faça-os afetar os PJs ou seus entes queridos também. Em vez de atraí-los a se esforçar para salvar um agricultor aleatório, leve-os a salvar o irmão ou o melhor amigo de um personagem.
- Lembre-se de que os jogadores são seus colegas contadores de histórias e que os PJs são os principais personagens da história, assim, suas decisões devem ter impacto direto sobre o que acontece.
- Teça várias histórias ao mesmo tempo. Faça com que os PJs aprendam sobre o início de uma história enquanto eles ainda estão envolvidos em outra.
- Varie suas histórias. Alterne uma exploração de uma antiga ruína onde ocorrem diversos combates com uma aventura cheia de intrigas em uma cidade grande que envolve muita interação. Crie uma história que é uma longa busca, mas, em seguida, continue com outra que se resolve em uma única sessão de jogo.
- Varie os encontros dentro de uma história. Mesmo no meio de uma série de batalhas há sempre espaço para a exploração ou a interação (e isso varia as coisas).
- Nem todas as histórias precisam ser sobre salvar o mundo. Às vezes, as menores histórias sobre como ajudar uma pessoa podem ser as mais interessantes.
- Reviravoltas e eventos inesperados são maravilhosos e devem ser usados com frequência, mas, por vezes, a maior reviravolta é fazer as coisas saírem exatamente da maneira como os jogadores imaginaram que seria.
- Não fique atolado justificando, racionalizando, ou explicando cada detalhe. Isto é Numenera. É esperado que seja estranho. Não se supõe que os jogadores entendam tudo.
- Histórias que envolvem uma série de eventos que os PJs desconhecem vão acabar fazendo pouco sentido para os jogadores e provavelmente devem ser evitadas, a menos que você esteja seguindo a estranheza disso, nesse caso, está tudo bem. Mas tenha em mente que Numenera e sua miríade de efeitos (incluindo criaturas não-humanas) deve parecer estranho, mas o povo do Nono Mundo ainda são pessoas e devem ser relacionáveis.
- Baseie suas histórias em emoção humana verdadeira. Vilões PNJs podem ser impulsionados pela ganância ou poder, mas também pelo amor, desejo, curiosidade ou até mesmo altruísmo equivocado. Não faça seus jogadores apenas interagir com os eventos — faça-os reagir às emoções por trás dos acontecimentos. Vilões devem inspirar ódio e raiva verdadeiras. A perda de um aliado valioso deve inspirar tristeza e perda real.
- Ocasionalmente, crie histórias que são continuações de suas histórias anteriores. As decisões que os jogadores tomaram no passado afetam as coisas no presente. Vilões voltam para mais uma tentativa de alcançar seu objetivo ou, talvez, apenas por vingança.

Os capítulos desta parte do livro são o mais próximo que eu posso vir a relatar sobre como eu narro meus próprios jogos.

Margr, página 248

Shins, página 77

RITMO

A chave para a condução de um grande jogo em oposição a um regular é muitas vezes a simples questão de ritmo. Bem, definir o ritmo é simples de descrever, mas não é tão simples de entender ou implementar. Isso vem com a prática e uma espécie de intuição desenvolvida.

Ritmo pode significar muitas coisas. Vamos fragmentá-las brevemente.

RITMO EM UM ENCONTRO

Mantenha as coisas em movimento. Não deixe que a ação fique emperrada por jogadores indecisos, discussões sobre as regras ou minúcias irrelevantes. Não deixe que o meio de um encontro se desvie por algo que lembra um jogador (ou pior, você) de uma história de um jogo, um filme ou uma coisa engraçada da Internet. Haverá tempo para tudo isso mais tarde, provavelmente após acabar a sessão de jogo.

Não deixe que o final do encontro se arraste. Quando estiver clara a forma como as coisas estão se caminhando para acabar e as pessoas puderem começar a ficar entediadas, envolva-as. Se os PJs estavam lutando contra duas dúzias de margr e sobram apenas três, não há nada de errado em dizer que os três últimos fugiram ou se renderam ou que os PJs os despacham com folga. Finalize as coisas e siga em frente.

O RITMO EM UMA SESSÃO DE JOGO

Tenha muitos encontros diferentes em uma sessão — alguns longos, alguns curtos, alguns complexos, alguns diretos. Um dos aspectos mais difíceis de impor o ritmo em uma sessão de jogo é decidir o que jogar fora e o que ignorar. Por exemplo, os PJs querem comprar novos equipamentos com os shins recebidos por um trabalho. Você poderia descrever o mercado da cidade e interpretar cada interação com vários comerciantes. Você pode até mesmo pedir testes ocasionais para ver se os personagens conseguem fazer bons negócios ou não. Alternativamente, você poderia dizer: “Ok, vocês compram o que quiserem”, e, em seguida, seguir em frente. Existem boas histórias para ser feitas em ambas as abordagens, dependendo do contexto. Talvez um dos PJs tenha contraído uma doença na última missão e não perceba isso até que esteja interagindo com as pessoas no mercado. Talvez um ladrão no mercado tente roubar uma dos PJs ou eles notem um ladrão roubando de um comerciante. Talvez os jogadores gostem de interagir com PNJs e aproveitem a interpretação de personagens secundários. Todas estas são boas razões para interpretar um encontro comercial. Mas, se não há nenhuma razão convincente, apenas passe por ela e avance.

Às vezes, você deve fazer isso mesmo se um jogador quiser interpretar todos os momentos da vida de seu personagem e descrever tudo nos mínimos detalhes. Embora você queira que todos fiquem contentes, você está no comando do ritmo. Se você precisar errar, faça os jogadores lutarem para conseguirem se manter, em vez de deixá-los ficar entediados querendo saber

quando você os fará seguir em frente. Assim, se não há nenhuma razão convincente contra isso, não hesite em avançar o tempo, mesmo em grandes partes. Se os PJs encerram um grande cenário e algum tempo de inatividade faz sentido, não há nada de errado em anunciar: "Então, três semanas depois, vocês ouvem que..." e siga a partir do próximo enredo (desde que os jogadores estejam satisfeitos com isso). Livros e filmes fazem esse tipo de coisa o tempo todo. *Pule as partes chatas*.

Além disso, sinta-se livre para se intrometer nas discussões dos jogadores no propósito de movimentar as coisas. Às vezes os jogadores giram em círculos ou planejam e planejam seu próximo passo, sem nunca conseguir realizar nada. Você pode intervir, lançando um encontro ou uma surpresa a caminho ("Chega uma mensagem dos Sacerdotes da clave"), ou você pode simplesmente dizer: "Vamos por as coisas em movimento, pessoal".

Pule as partes chatas.

Mantenha um relógio à mão, assim você pode ver quanto tempo resta na sessão. *Nunca perca a noção do tempo*. Você quer terminar uma sessão em um ponto bom — um lugar onde todos possam recuperar o fôlego, um bom momento de angústia ou no momento em que uma história termina, de modo que você possa começar uma nova na próxima sessão. Estes são todos bons pontos de parada, mas você deseja controlar qual você vai usar. Na próxima sessão, você vai ter que começar as coisas novamente, recapitule os eventos passados, e coloque todos de volta no balanço das coisas.

Tente garantir que, no final de uma sessão, os jogadores possam olhar para trás para o que fizeram e sentir que conseguiram realizar algo.

RITMO DENTRO DE UMA HISTÓRIA

Este aspecto do ritmo remonta às pesquisas como os escritores de ficção lidam com a criação da história e é um assunto enorme, mas considere a estrutura padrão de três atos como um bom ponto de partida. No primeiro ato, o problema é introduzido.

No segundo ato, as coisas pioram (ou uma nova complicação é introduzida). No terceiro ato, as coisas são resolvidas. Há muitas outras maneiras de fazer isso, mas lembre-se de que a ação precisa de fluxo e refluxo. Você precisa de tempo de inatividade entre os momentos de ação, horror ou um grande drama.

RITMO EM UMA CAMPANHA

Misture cenários curtos com outros mais longos. Teça as tramas de uma só vez para que, quando uma história termine, os PJs ainda tenham coisas para fazer. Mas não tenha medo da inatividade. Deixe os personagens ter uma semana, um mês ou mais, aqui e ali para viver suas vidas normais antes de jogá-los novamente no coração do perigo. Se uma campanha leva um ano de tempo de jogo no mundo real, você não quer que ela ocorra em apenas três semanas no tempo de jogo. Isso nunca soa bem.

Eu já vi ritmo ruim arruinar mais jogos do que provavelmente qualquer outra coisa. Mantenha as coisas em movimento. Mantenha as coisas interessantes.

Clave, página 134

DESCRIÇÃO

No capítulo 21: Usando as Regras, eu recomendei usar descrições que sejam ao mesmo tempo precisas e concisas. Precisão obtida evitando termos relativos como “grandes” ou “pequenas” ou palavras emocionais como “terrível”, porque essas palavras significam coisas diferentes para pessoas diferentes. Isso não significa que você tenha que especificar a altura exata de cada estrutura que os PJs encontram. Mas em vez de descrever um edifício como “uma torre”, considere dizer “uma torre, pelo menos, cinco vezes da altura das árvores ao seu redor”.

Ser conciso também é importante. Gaste muito tempo com as descrições e as mentes dos jogadores derivam. Às vezes, o que funciona melhor são descrições curtas, declarativas, evocativas, com pausas entre si para os jogadores comentarem ou perguntarem.

Se as coisas empacarem ou se você apenas suspeitar que as coisas podem empacar, injete algo estranho. Uma casa com paredes permeáveis em vez de portas ou uma velha com uma aura estranha que só um PJ pode ver torna interessante mesmo a vila mais maçante.

DESCREVENDO A AÇÃO

Grandes sessões de jogo de RPG muitas vezes envolvem imersão. Imersão vem de uma sensação de ser verdadeiramente apanhado pela ação e pelo mundo ficcional. Assim como quando você lê um bom livro ou assiste a um filme bem-feito, jogar RPG pode te prender em sua própria imaginação. E o melhor de tudo, você está compartilhando a sua fuga imaginativa com todos os outros na mesa. Para a imersão funcionar, você tem que fazer boas descrições.

Combate em Numenera, por exemplo, é muito simples e aberto, em vez de preciso, o que lhe dá muito espaço para descrever a forma como os personagens se movem, como eles atacam e como eles evitam os ataques. Um teste de defesa de Velocidade bem sucedido pode significar esquivar, bloquear com uma arma ou abaixar-se atrás de um pilar. Um personagem que é atingido em combate por 3 pontos de dano pode ter evitado o ataque da arma, mas caiu para trás em um console de controles irregulares e em ruínas.

Os jogadores também devem descrever suas ações. Incentive-os a serem criativos no que eles fazem e como eles executam uma tarefa, independente disso envolver a maneira como eles atacam, o que fazem para conseguir uma chance melhor de dar um salto difícil sobre um poço ou como invadem sorrateiramente o escritório de um nobre para roubar o mapa de que precisam.

Não tome nada disso como requisito. Descrições longas podem ser tediosas com a mesma facilidade que podem ser interessantes. Às vezes, a melhor maneira de apresentar o ritmo de um encontro de combate é indicar se um dano de ataque acertou e qual o dano sofrido, e manter as coisas em movimento. Descrição vívida é legal, mas não é uma desculpa válida para você ou um jogador arrastar as coisas e destruir o ritmo.

DESCREVENDO UM MUNDO ESTRANHO

O Nono Mundo é um lugar estranho e descrevê-lo pode ser difícil. Quando possível, ressalte o aspecto estranho da sua descrição. Por exemplo, não se incomode em dizer aos PJs tudo sobre os edifícios normais na cidade se a torre central é uma dupla hélice suportando uma bola brilhante de energia como um sol em miniatura.

Apesar de precisão ser uma coisa boa, detalhes pedantes e exaustivos não são Mesmo se isso for necessário para descrever completamente a criatura estranha, personagem, dispositivo, estrutura ou fenômeno, não faça. Deixe os jogadores com uma impressão, em vez de uma descrição exata. “Uma criatura que se parece com três besouros pretos, cada um do tamanho de um mastim com muitas pernas e olhos” não é uma descrição completa, mas é uma impressão. Ela dá aos jogadores algo para imaginar, mesmo que não seja exatamente o que você está imaginando. É estranho e sugestivo, e isso é importante.

Tenha cautela com descrições abreviadas e comparações inadequadas. Se os PJs veem um veículo voando pelo ar na direção deles e você descreve isso como “uma espécie de carro voador”, eles vão ver um sedan voador do século 21 com pneus, um volante e para-choques, e essa não é a imagem que você quer em suas cabeças. Em vez disso, tente dar-lhes a essência do veículo. Dizer algo como “Uma grande massa escura — com ângulos acentuados e cheio de saliências estranhas em todas as direções — que ressoa ribombando em sua direção através do céu, bloqueando o sol” coloca uma imagem mais sugestiva e estranha na mente dos jogadores. É melhor ser vago do que errado, ou pior, chocantemente inadequado.

Se for necessário, use termos ou comparações do século 21 para descrever as coisas, mas apresente-as com moderação, pois eles podem quebrar o clima com muita facilidade. Também tenha cuidado com termos clichês de ficção científica ou fantasia. Para manter a vibração estranha, se há uma palavra mais obscura para uma coisa, use-a em vez de uma palavra excessivamente familiar.

Algumas sugestões gerais para manter em mente:

- Diga *autômato*, nunca *robô*. *Androide* é adequado (raramente), mas nunca diga *droid*.
- Diga *máquina inteligente* no lugar de *inteligência artificial*, mas nunca diga *A.I.* ou mesmo *computador* se você puder evitar.

- Diga emissor de raios, mas nunca diga desintegrador, arma de raio ou pistola laser.
- Diga cospebalas e lança-agulhas, mas não armas, pistolas ou rifles.
- Evite palavras como laser (use feixe ou raios em substituição), granada (use detonação ou explosivos em seu lugar), radar, carro, trem, avião, nave espacial e assim por diante.
- Evite palavras como dragão ou nomes de criaturas mitológicas como grifos ou fadas.
- Diga mundo, não planeta (embora esteja ciente de que isso pode ser confuso às vezes porque Numenera refere-se ao passado como os “mundos anteriores”).
- Diga dimensão ou universo, não plano.

ÀS VEZES OS DETALHES VENDEM

Embora as criaturas, dispositivos e outros aspectos do Nono Mundo sejam elementos importantes, por vezes, detalhes inconsequentes e inexplicáveis são o que tornam o ambiente único. Inclua-os em suas descrições de lugares e pessoas novas tão frequentemente quanto puder. Aqui estão algumas ideias para você começar.

- Insetos brilhantes gigantes deslizam acima com vários pares de asas.
- Plantas floridas parecem cantar ou gemer.
- Cristais flutuantes orbitam a cabeça de um PNJ.
- A pele de um PNJ muda de cor e textura.
- Pássaros mecânicos vibram pelo ar.
- Partículas brilhantes de luz flutuam em redemoinho.
- Os materiais que decoram uma estrutura mudam de substância.
- Uma estrutura não tem portas, mas qualquer parede pode ser atravessada como se não estivesse lá.
- Porções de uma parede possuem mecanismos semelhantes a olhos que seguem você enquanto você se move.
- Manchas estranhas de fungo violeta crescem em todos os lugares.
- Uma antena se projeta para fora do corpo de um animal que, não fosse isso, teria uma aparência normal.
- Sinos amarrados em cabos que pendem de cada superfície possível.
- A gravidade muda de orientação em um local.
- Todo mundo em um grupo de PNJs tem a mesma cicatriz facial.
- Tudo emite um brilho nebuloso.
- A voz de um PNJ não coincide com os movimentos de sua boca.
- Uma criatura deixa para trás rastros coloridos no ar enquanto se move.
- Um objeto que parece ser normal é na verdade uma criatura de bioengenharia criada naquela forma.
- Uma janela se abre para uma cena que não está em nenhum lugar por perto.
- Uma estrutura tem membranas orgânicas finas em vez de portas.
- Esporos flutuantes de uma planta emitem um odor ligeiramente eufórico.
- Uma estrutura é maior no interior do que no exterior.
- É sempre noite em um local limitado.
- Todas as árvores e plantas se movimentam o máximo possível para evitar ser tocadas.
- Um lago de águas profundas pode ser percorrido inteiramente como se fosse sólido.
- Os sons são estranhamente amplificados em um determinado local.
- Tempo em um local limitado parece se mover um pouco mais lentamente.
- Tudo feito de um determinado material — madeira, pedra, ferro, sintético ou outra coisa — deixa de existir em um determinado local.

PREPARAÇÃO PARA A SESSÃO DO JOGO

Numenera não exige que você passe horas projetando cuidadosamente as estatísticas dos PNJs (a menos que você queira). Não existe um monte de regras para memorizar. Não vale a pena escrever descrições elaboradas de cada encontro porque se você permitir que as coisas avancem organicamente, muitos encontros planejados não poderão ser usados. As regras de Numenera permitem que você apresente um monte de detalhes na medida em que as coisas forem acontecendo, já que você não tem que referenciar um monte de livros e estatísticas durante a sessão de jogo.

Para se preparar para uma sessão, você precisa criar apenas três coisas: uma lista de nomes, um breve esboço e uma lista de ideias.

1. Uma lista de nomes. Não importa o quanto você se prepara, você vai acabar criando alguns PNJs na hora, portanto tenha uma lista de nomes para usar quando isso acontecer. Deixe espaço para escrever uma nota rápida ao lado de cada nome que você usa no caso do PNJ aparecer no jogo novamente.

2. Um breve esboço. O esboço é uma ideia de onde você acha que a história poderia seguir. É claro, a palavra-chave é achar. Você não tem como saber ao certo — as ações dos PJs vão levar as coisas em direções inesperadas. Na verdade, “esboço” provavelmente não é a palavra certa. Pense em termos de lugares onde os PJs podem ir, pessoas ou criaturas com as quais podem interagir e eventos que podem ocorrer. Por exemplo, digamos que os PJs estão em uma pequena vila. Você planeja iniciar a sessão fazendo-os ouvir falar de um homem local chamado Drahl que desapareceu misteriosamente. Suas notas poderiam dizer:

- Drahl desapareceu fora do moinho de farinha onde trabalhava. Norte da cidade.
- Drahl vivia em uma pequena casa em condições precárias. Esposa: Narla, e dois filhos. Narla: perturbada e propensa a beber.
- Moinho de farinha: Cerca de uma dúzia de trabalhadores. Chefe: Arlas Finney. Testemunha: Sarai viu Drahl desaparecer bem na frente dela. Não quer falar sobre isso porque ela está com medo que possa ser algum tipo de maldição maligna (nível 4 para fazê-la falar). Sabe que Drahl encontrou recentemente um dispositivo estranho — parecido com duas moedas de prata unidas nas bordas.

Alguns nomes humanos do Nono Mundo:
Horrek
Bish Novalar
Gren Coronus
Thremody Marcelell
Erance Noriban
Quen do Gatilho
Warred
Linanou Casatile
Anive o Mancer
Azul Dain
Propalas Vil
Brast
Flen Yamorian
Melbae Soran
Xinma Oh
Leck eForalloch
Teague o Tecelão do Céu
Ushant Roun

- Batedor de Carteira (nível 3) tenta roubar um dos PJs enquanto eles estão na cidade.
- Sacerdote dos Éons local: Rorich. Tem visto pequenos dispositivos como o que Sarai descreve. Envia os PJs a uma nevajin que vive a oeste da vila.

E assim por diante.

Obviamente, isso é apenas o começo, mas você cobriu muitas das contingências, partindo do pressuposto que os PJs vão investigar o desaparecimento de Drahl. Parte do material pode não ser utilizado. Os PJs podem não ir para a casa dele, somente para a fábrica e, em seguida, para o Sacerdote dos Éons. Talvez eles sequer pensem em visitar o sacerdote e você vai precisar de alguém para encaminhá-los para a nevajin. Ou talvez os PJs vão surgir com um caminho de investigação totalmente inesperado.

3. Uma lista de ideias. Assim como com a lista de nomes, anote um monte de ideias aleatórias. Estas são coisas que você pode lançar no jogo em qualquer momento. Eles podem ser sabor, visuais legais ou enredos paralelos importantes. Por exemplo, sua lista pode incluir:

Proteção de Energia, página 37

- Placa peitoral de metal com decoração ornamentada, incluindo pés que se parecem com serpentes entrelaçadas
- Homem com um lado de seu rosto horrivelmente queimado há muito tempo por uma arma numenera
- Dispositivo que se parece com um hemisfério oco com circuitos no interior
- Pragas que se parecem com minúsculos sapos bípedes com asas de morcego
- Porta que não vai abrir a menos que o sabor correto de fumaça seja passado por um sensor

Todas estas são ideias que você pode salpicar no jogo quando for o caso. Você não precisar amarrar nenhuma delas a um encontro específico para que você possa inseri-las sempre que quiser.

LIDANDO COM JOGADORES

Parte de ser Mestre é "lidar" com jogadores. Isso significa um monte de coisas. Por exemplo, é parte do seu trabalho se certificar de que todos se divirtam. Você precisa se certificar de que todos os jogadores consigam fazer os tipos de coisas que eles gostam de fazer nos jogos e que ninguém seja deixado de fora. Se um jogador realmente gosta de combate e outro gosta de interagir com PNJs, forneça um pouco dos dois. Antes que você possa fazer isso, você precisa descobrir o que os jogadores querem, em primeiro lugar, por isso, fale com eles e descubra suas expectativas.

Outra grande parte de lidar com os jogadores é enfrentar jogadores-problema. Jogadores que incomodam podem provocar a morte de um jogo. Eles podem monopolizar toda a atenção, dizer aos outros jogadores o que fazer ou desafiar suas decisões a cada turno. Um monte de Mestres é tentado a lidar com esses jogadores durante o jogo punindo-os ou lhes dando um feedback negativo. Por exemplo, eles fazem com que seu personagem seja atacado com mais frequência, perca pontos de experiência ou sofra consequências semelhantes. Resista a essa tentação. Em vez disso, fale com o jogador cara a cara como pessoa (não de Mestre para jogador) fora do jogo e explique que seu comportamento está causando problemas. Seja claro, direto e firme, mas também seja amigável.

A ideia central, porém, é não jogar com idiotas. Um jogador perturbado, rude ou ofensivo pode estragar diversão de todo o grupo.

Um jogador-problema é diferente daquele que simplesmente não entende o foco narrativo de Numenera. Esses tipos de jogadores tendem a ver todos os jogos como tarefas competitivas e podem tentar "ganhar" Numenera, explorando tudo que veem como furos nas regras para criar e interpretar um personagem imbatível. Apesar de parte da experiência de muitas pessoas em RPG ser a diversão de jogar com um personagem poderoso, esse não deve ser o objetivo final em Numenera porque tal jogador vai ficar frustrado e entediado.

Por exemplo, um jogador pode tentar usar o esoterismo Proteção de Energia para se proteger contra energia cinética e, em seguida, afirmar que está imune a todos os ataques. Ele vai ver isso como um furo que ele foi inteligente o suficiente para explorar, e vai apontar para as regras e dizer: "Mostre-me onde estou errado!"

Quando um jogador fizer isso, aponte aqui: "Você está errado."

Ele está errado porque Numenera não é um jogo de tabuleiro, onde as regras são como um enigma a ser resolvido ou ultrapassado. As regras existem para facilitar a história e retratar o mundo. Se há um "furo" nas regras ou uma regra que possa produzir um resultado ilógico ou desagradável se for seguida ao pé da letra, altere-a, redefina-a ou simplesmente ignore-a. É muito fácil.

Por outro lado, alguns jogadores vão compreender completamente. Eles vão entender que é o espírito das regras, não a letra, que importa. Eles vão entender que a história sendo contada é que é fundamental. Em vez de se debruçar sobre a descrição de um poder e tentar distorcer as palavras para um significado não intencional, eles vão usar a sua inteligência e criatividade para descobrir a melhor maneira de usar o poder para retratar um

personagem que se encaixa na definição e que seja divertido de jogar.

As pessoas que tentam explorar as *regras* não entendem Numenera, mas as pessoas que exploram as *situações* sim. Se um jogador é inteligente e criativo o suficiente para virar o jogo sobre seus inimigos de uma forma inesperada, utilizando o que há ao seu redor, permita que ele o faça (se isso fizer sentido). Se os PJs encontram um lago de fluido cáustico e atraem seus inimigos para ele, em vez de combatê-los de uma forma direta, isso não é trapacear — isso é incrível.

Tenha certeza de que você não penalize acidentalmente os jogadores por não fazer a coisa óbvia ou direta. Seja generoso com as pessoas que fazem ações fora do padrão ou que fazem algo realista (como o uso de sua ação para fazer um balanço da situação, em vez de atacar — conceda a ele um passo de bônus). Não torne "atacar" sempre a escolha certa. É um jogo criativo, então permita que os jogadores sejam criativos.

TEMAS MADUROS

Às vezes, é muito apropriado envolver temas maduros em jogos de Numenera. Sexo, violência extrema e outros temas certamente se encaixam no Nono Mundo. Mas cada grupo vai ter de decidir por si se ele se encaixa no seu jogo. Você também deve preparar suas histórias com seus jogadores específicos em mente. Se um ou mais são muito jovens ou tem problemas com determinados temas, evite as coisas que seriam inadequadas. Também esteja ciente de que alguns temas, como sexualidade explícita, estupro e violência gráfica são os tipos de coisas que podem perturbar os jogadores, mesmo quando você não está esperando isso. É sempre melhor saber com certeza antes de permitir esses temas em seu jogo.

Pense nisso como o sistema de classificação indicativa de idade dos filmes. Se você pode contar a história que você quer contar em censura livre, ou mesmo recomendado para menores de 14 anos, é provável que esteja tudo bem. Se os acontecimentos que se desenrolarem vão dar a seu jogo uma classificação restrita, ou para maiores de 18 anos, é melhor conversar com seus jogadores previamente. Não é uma questão de ser bom ou ruim, é uma questão de adequação para o "público" e dar às pessoas um alerta prévio, exatamente como as classificações do filme.

PROJETANDO ENCONTROS

Encontros estão para uma sessão de jogo como cenas estão para um filme ou um livro. Eles são uma forma de repartir a sessão, e a aventura de uma forma geral, em pedaços menores, mais gerenciáveis. Você vai perceber, por exemplo, que as aventuras na Parte 8 (página 365) são divididas em encontros.

Às vezes é mais confuso do que isso, mais difícil saber onde um encontro termina e outro começa. Por essa razão, o encontro nem sempre é um termo de jogo útil ou significativo. É útil apenas para você quando você pensa sobre as cenas de sua aventura. Quando os PJs vão falar com os Sacerdotes dos Éons, isso é um encontro. Depois de fazer isso esperando obter a informação de que precisam, eles seguem para uma região erma onde precisam atravessar um profundo abismo — outro encontro. Quando um erynth grask aparece e ataca, isso é outro encontro e assim por diante.

Todavia, nem tudo o que acontece é um encontro. Seguir pelo ermo, por exemplo, provavelmente envolveu a coleta de material, decidir uma rota e assim por diante, o que não é realmente um "encontro". O encontro é quando você, o Mestre, vai fornecer uma grande quantidade de detalhes. Você e os jogadores vão interagir muito em um encontro. Você pode optar por subdividir as ações de todos em turnos para ajudar a manter o controle de quem está fazendo o que e quando.

Erynth grask, página 241

Detalhes na descrição, página 344

ENCONTROS COMPLEXOS

Encontros não se resumem a combates. Como mencionado acima, falar com PNJs é um encontro. Lidar com um obstáculo físico é um encontro. Descobrir como usar uma máquina complexa é um encontro. Os melhores encontros — os realmente memoráveis, de fato — vão envolver várias coisas acontecendo ao mesmo tempo. Uma briga em uma corrida de barco descendo as corredeiras, por exemplo, é um encontro interessante. Um encontro onde um par de PJs deve desativar uma bomba gigante, enquanto os outros se defendem de laaks atacando é interessante também.

Às vezes, então, um encontro pode ser intencionalmente projetado com esse objetivo. Pelo menos de vez em quando, você deve pegar uma ideia que você teve para um encontro e, em seguida, adicionar outra coisa que irá torná-lo ainda mais interessante, excitante ou desafiante. No Nono Mundo, as possibilidades são infinitas. Talvez a gravidade funcione de forma diferente do que o esperado. Há um fungo estranho emitindo esporos que alteram a percepção. O encontro acontece dentro de uma máquina senciente com a qual se deve argumentar e apaziguar, enquanto tudo o mais está acontecendo. Um efeito interdimensional faz com que todo metal no encontro cesse temporariamente de existir. E isso é só o começo. Use o estranho em seu beneficio para tornar as coisas loucas e divertidas. Projete encontros diferentes de tudo o que os jogadores já experimentaram.

Mas, por vezes, este tipo de encontros com vários níveis de complicações ou ações estranhas apenas surgem do jogo em si. Os PJs têm que saltar para uma plataforma móvel para descer pelo sistema de canais no interior da máquina gigante, o que é interessante, mas os ursos devastadores dos quais eles fugiram mais cedo aparecem de repente, enquanto eles estão fazendo isso, rastreando-os pelo cheiro. Você não planejou isso previamente, isso só aconteceu em razão da maneira como as coisas ocorreram. O que é ótimo.

Por último, intromissões do Mestre podem fazer surgir esses tipos de encontros na hora. Os PJs precisam reparar um dispositivo enorme no coração de um complexo antigo que está vazando um gás venenoso antes que todos sejam derrotados. Com uma intromissão do Mestre que lhe ocorre no momento você permite-lhes descobrir que o gás também

Laak, página 246

Às vezes, até mesmo o termo "aventura" fica tão confuso quanto "encontro". Decidir onde uma aventura começa e outra termina pode ser — e talvez deva ser — difícil. "Aventura" é um termo útil para produtos publicados, mas para seu próprio uso, você pode querer ignorar o conceito e deixar apenas uma história/evento fluir para outra naturalmente.

Urso devastador, página 264

Se um jogador é inteligente e criativo o suficiente para virar o jogo sobre seus inimigos de uma forma inesperada, utilizando o que há ao seu redor, permita que ele o faça (se isso fizer sentido). Isso não é trapaça — isto é incrível.

Para saber mais sobre as maneiras de ganhar XP, consulte o Capítulo 8: Regras do Jogo, página 108

Para saber mais sobre o equilíbrio no jogo, consulte o Capítulo 21: Usando as Regras, página 320

enfraquece a integridade estrutural do metal e os suportes sob o piso estão se deformando e vão entrar em colapso com os PJs em cima a qualquer momento.

EQUILIBRAR ENCONTROS

Em Numenera, não existe o conceito de um "encontro equilibrado." Não existe um sistema para comparar criaturas de um determinado nível ou tarefas com uma dificuldade específica aos personagens de um grau em particular. Para algumas pessoas, isso pode parecer uma coisa ruim. Mas, como eu escrevi anteriormente, combinar personagens construídos com desafios específicos não faz parte deste jogo. O que vale é a história. Então o que você quer que aconteça a seguir na história é um bom encontro, enquanto for divertido. Você não está negando XP aos PJs se fizer as coisas muito fáceis ou muito difíceis, porque não é assim que XP são ganhos. Se as coisas são muito difíceis para os PJs, eles terão de fugir, inventar uma nova estratégia ou tentar algo totalmente diferente. A única coisa que você tem que fazer para manter o "equilíbrio" é definir a dificuldade dentro daquele encontro com precisão e de forma consistente.

Em um jogo como Numenera, se todo mundo está se divertindo, o jogo é equilibrado. Duas coisas vão desequilibrar o jogo neste contexto.

Um ou mais PJs são muito mais interessantes do que os outros. Note que eu disse "mais interessante", e não "mais poderoso." Se o meu personagem pode fazer todos os tipos de coisas legais, mas não pode matar abhumanos tão eficientemente quanto o seu faz, eu ainda posso me divertir bastante.

Os desafios que os PJs enfrentam são rotineiramente muito fáceis ou muito difíceis.

A primeira questão deve ser tratada pelas regras de criação de personagem. Se há um problema, pode significar que más escolhas foram feitas ou que um jogador não está aproveitando ao máximo suas opções. Se alguém realmente não gosta de jogar com seu personagem, permita que altere o personagem ou — talvez melhor — crie um novo.

A segunda questão é mais complicada. Como dito anteriormente, não existe uma fórmula que indique que um N número de PNJs de nível X seja páreo para personagens de Grau Y. No entanto, quando o jogo tem quatro ou cinco personagens iniciais, as seguintes diretrizes são geralmente verdadeiras.

- Oponentes de Nível 1 não serão nada mais que um incômodo, mesmo em números consideráveis (doze a dezesseis).
- Oponentes de Nível 2 não serão um desafio a menos que em número de doze ou mais.
- Oponentes de Nível 3 serão um desafio interessante em números de 4-8.
- Oponentes de Nível 4 serão um desafio interessante em número de dois ou três.
- Um único oponente de Nível 5 pode ser um desafio interessante.
- Um único oponente de nível 6 será um sério desafio.
- Um único oponente de Nível 7 ou 8 provavelmente vai ganhar em uma luta.
- Um único oponente de Nível 9 ou 10 vai ganhar em uma luta sem suar a camisa.

Mas deixe-me adverti-lo, e eu não posso fazer isso o suficiente — isso dependendo de cada situação. Se os PJs já estiverem cansados de encontros anteriores, ou se eles tiverem as cifras certas, qualquer das estimativas listadas acima pode mudar. É por isso que não existe um sistema para equilibrar encontros. Basta ter em mente que personagens iniciais são bastante resistentes e provavelmente têm alguns recursos interessantes, então não é provável que você acabe com o grupo por acaso. A morte de um personagem é pouco provável a menos que os PJs já tenham passado por uma série de outros encontros e estejam cansados.

RESOLUÇÃO DE ENCONTROS

Não planeje como um encontro vai acabar. Deixe o jogo determinar. Isso garante que os jogadores tenham o nível adequado de estímulo. Você decide, por exemplo, que, se os PJs entrarem na torre, existe um grupo de mutantes do lado de dentro que vai atacar. Você não pode, no entanto, decidir como esse encontro vai acabar. Talvez os PJs sejam vitoriosos. Talvez não sejam. Talvez eles fujam, ou talvez eles barganhem por suas vidas.

Se você tentar decidir essas coisas antecipadamente, que é chamado de direcionar o jogo, o que colocará os jogadores no papel de observadores, em vez de atores. Mesmo se você tentar planejar os resultados de um encontro previamente, mas, em seguida, deixar o jogo ditá-las, você ainda pode acabar planejando uma série de resultados que não vão acontecer. Em outras palavras, se você basear um enredo inteiro contando que os PJs vão fugir dos mutantes na torre, mas em vez disso eles conseguem expulsar os mutantes, todos os seus planos são desperdiçados.

Planeje vários resultados possíveis, mas não predetermine-os. Pense na sua história como tendo muitos enredos possíveis, não apenas um.

DESAFIANDO PERSONAGENS

Se o jogo tiver um problema de equilíbrio, é mais provável que isso ocorra devido aos jogadores acharem as coisas muito fáceis, em vez de muito difíceis. Se as coisas são muito difíceis, eles devem fugir e encontrar outra coisa para fazer (ou você deve pegar um pouco mais leve). Mas se os personagens do grupo precisam de um desafio maior, experimente

uma ou mais das seguintes opções.

Marcador de Dano: Às vezes alguns pontos de dano não são suficientes para assustar um jogador. Mas uma arma ou efeito que imediatamente o move um passo para baixo no marcador de dano vai aterrorizá-lo. Não importa o quão grande sejam as Reservas de estatísticas de um personagem, não importa o nível de Armadura que ele possua, só existem três desses passos até a morte.

Dano Prolongado: Venenos que infligem mesmo uma pequena quantidade de dano (1 ou 2 pontos) a cada rodada, até que um antídoto seja encontrado pode ser extremamente mortais. Ou considere o seguinte: uma das razões que tornam napalm tão terrível é que ele gruda nas superfícies, incluindo carne. Imagine uma arma ou efeito que inflige 5 pontos de dano de fogo a cada rodada e persiste por 8 rodadas a menos que os personagens possam descobrir uma maneira de apagar o fogo.

Efeitos Distintos de Dano: Ataques podem cegar, atordoar, agarrar, paralisar, infectar, deixar manco ou prejudicar um personagem de outra forma sem causar qualquer ponto de dano.

Efeitos que Prejudicam o Equipamento: Um aparelho de um PJ muitas vezes é a fonte de suas habilidades. Destruir ou anular cifras ou artefatos o prejudica tão certamente quanto quebrar a sua perna o faria — isso limita as opções do jogador, o que realmente dói.

Inimigos Trabalhando em Conjunto: Embora um grupo agindo efetivamente como um seja uma capacidade especial de algumas criaturas (como cães capengas, página 232), você pode aplicá-la a qualquer criatura que você quiser. Como regra geral, para cada quatro criaturas que trabalham em conjunto, trate-os como uma criatura com um nível igual ao maior deles, mais um, com um bônus de dano de no mínimo +2. Assim, um bandido nível 4 que tem três aliados de nível 3 poderiam juntar-se e atacar um inimigo como um PNJ de nível 5. Isso significa que seu ataque provoca mais dano e é mais difícil de defender. Isso também significa menos testes de dados, assim o combate avança mais rapidamente.

Reforçar os Inimigos: Você está no comando das estatísticas dos PNJs. Se eles precisam de mais Armadura, mais vitalidade ou níveis mais elevados para se tornarem um desafio, basta fazer isso. É fácil e simples dar a um PNJ um "pacote de estímulo" de quatro coisas:

- +10 de vitalidade
- +1 de Armadura
- +3 pontos de dano
- Ataques e defesas como um nível acima

Isso deve ser suficiente, mas se necessário, forneça o pacote de estímulo para o mesmo PNJ novamente.

Reforçar os Obstáculos: Inclua materiais mais exóticos em portas e outros obstáculos, que aumentam a sua dificuldade em 1-3 passos. Faça desafios físicos mais difíceis — a superfície que precisa ser escalda é escorregadia, as águas que precisam ser nadadas estão agitadas e outras ações são dificultadas por fortes ventos. Não reforce obstáculos desta forma com frequência, mas lembre-se de que as circunstâncias como o clima são as suas ferramentas para ajustar a dificuldade de qualquer ação.

PERSONAGENS DE GRAUS MAIS ALTOS

Embora personagens já comecem bastante capazes, no momento em que chegarem ao quinto ou sexto grau, serão verdadeiramente lendários. Tanto você como os jogadores podem achar que alcançar os graus superiores seja mais gratificante e satisfatório se a jornada se desenrolar de forma mais gradual, então você pode retardar esse progresso se desejar. Para fazer isso, a partir do terceiro ou quarto grau, você pode especificar como os jogadores podem gastar os pontos de experiência que ganham. Exigir que uma parte do XP (pelo menos a metade) seja gasta em benefícios imediatos, de curto prazo, ou de longo prazo — em vez de avanços do personagem — irá retardar a progressão para os graus superiores. Mas isso não vai tirar nada da experiência de jogo, porque gastar XP nessas vantagens também é divertido e gratificante.

MORTE DE PERSONAGEM

Desafiar personagens é importante. Se não há ameaça de falha — ou pelo menos a ameaça de fracasso — é difícil para os jogadores se sentirem compelidos pela história. Muitas vezes, o fracasso final que um PJ pode enfrentar é a morte. O Nono Mundo é um lugar perigoso. Mas a morte é grave porque significa que o jogador não pode mais jogar com o seu personagem.

Se um personagem morre, a resposta mais fácil e mais simples é fazer o jogador criar um novo personagem. O ideal é que ele faça um personagem iniciante (que é mais fácil de criar), mas se os outros personagens já são de terceiro grau ou superior, será mais satisfatório deixar o jogador criar seu novo personagem em um grau avançado.

No entanto, tenha em mente que um personagem de grau inferior pode funcionar eficazmente na companhia de personagens de grau maior. As diferenças não são tão marcantes. Se um jogador traz um novo personagem iniciante em um grupo de personagens avançados, seja particularmente generoso com XP para ajudar o novo personagem a alcançar um pouco os outros.

Independentemente disso, organize as circunstâncias da história para que você possa trazer o novo personagem de uma forma lógica e tão rapidamente quanto possível.

Não Exatamente Morto: Há uma alternativa para um jogador que realmente quer continuar a jogar com o mesmo personagem. Permitir que o PJ oscile à beira da morte, mas sobreviva, salvo por seus companheiros (ou por pura sorte). Tal personagem pode se recuperar, mas tem ferimentos graves que resultam em uma fraqueza, uma inaptidão ou algum outro problema. O importante é não penalizar o PJ (embora mal escapar da morte deva causar algumas repercussões), mas mudar o personagem de uma forma memorável.

No Nono Mundo, as possibilidades são infinitas. Use o estranho em sua vantagem para deixar as coisas loucas e divertidas. Projete encontros que não sejam parecidos com nada que os jogadores já tenham experimentado.

Reservas de Estatísticas, página 20
Armadura, página 79

Às vezes, os jogadores não vão estar dispostos a gastar XP em outra coisa que não benefícios para o personagem, que por sua vez levem a avançar para novos graus. A verdade é que gastar XP em ganhos imediatos ou de curto prazo muito provavelmente fornece os mesmos benefícios de forma geral. Em outras palavras, no quadro geral, quatro novos testes de dados cruciais são provavelmente o mesmo que adquirir uma nova perícia. No entanto, vai levar um certo tempo para que alguns jogadores cheguem a essa conclusão.

Inaptidão, página 47

UM EXEMPLO DE JOGO

Às vezes, a melhor maneira de entender um jogo é vê-lo sendo jogado. Esta seção apresenta a segunda melhor maneira: um roteiro que descreve um grupo jogando durante um encontro em Numenera.

MESTRE: Exatamente como o vendedor de quinquilharias na vila descreveu, você vê a caverna na base do penhasco. Você nota que o penhasco é extremamente liso e vertical. A abertura da boca da caverna é de cerca de 3,6 metros de altura e 2,43 metros de diâmetro. É muito normal, embora de forma estranha.

BRUCE (jogando com um jack de segundo grau chamado Bannor): O que você quer dizer com normal, mas de forma estranha?

MESTRE: As partes laterais e superior da boca da caverna possuem linhas retas, embora a entrada da caverna seja mais larga na parte superior do que na de baixo.

DIANA (jogando com uma glaive de segundo grau chamada Prinan): Então, é mais como uma porta do que uma caverna, ainda que uma porta estranha.

MESTRE: Talvez.

CLARK (jogando com um nano de segundo grau chamado Kalex): Eu ando em direção à entrada da caverna.

DIANA: Porta.

BRUCE: Eu vou verificar por lá primeiro — buscando por alguma coisa estranha ou perigosa.

MESTRE: Ok, Bruce. Isso vai ser uma tarefa de Intelecto.

BRUCE: Eu vou empregar um nível de Esforço. Eu tenho 1 de Margem de Intelecto, por isso vai me custar 2 pontos da minha Reserva.

O Mestre sabe que não há nada para encontrar na porta, mas reflete por meio segundo, como se fingindo definir um número-alvo.

MESTRE: Faça o teste.

BRUCE: Eu obtive um 7.

MESTRE: Você não encontra nada fora do comum. No entanto, parece que algumas criaturas entram e saem desta caverna regularmente.

Esta pequena informação é um "me dá isso". Os personagens já haviam descoberto que a caverna era a casa de um pequeno grupo de bandidos.

DIANA: Os bandidos. Estamos no lugar certo.

CLARK: Eu pego um globo luminoso e vou para dentro.

BRUCE (para Clark): Afe. Você está confiante demais. (Para o Mestre) Eu vou segui-lo, mas vou tentar ficar quieto.

DIANA: Eu vou também. Eles vão precisar de mim.

CLARK: Eu tenho o meu Proteger para me guardar.

DIANA: Ainda assim, eu vou assumir a liderança.

MESTRE: Okay.

BRUCE: Eu ainda tenho meus olhos abertos para qualquer sinal de perigo.

MESTRE: Com sua luz, você pode ver que a "caverna" tem paredes lisas e o chão não é apenas liso, mas é feito de algum metal antigo.

BRUCE: Nós estamos em algum tipo de estrutura antiga que mais parece com um penhasco depois de todos estes milênios.

DIANA: Eu concordo.

CLARK: O que tem à frente?

MESTRE: Você acaba chegando a uma grande câmara cheia com tubos de diferentes larguras que seguem em todas as direções pelo teto. Cerca de dez passos dentro da câmara, há uma queda acentuada, quase como um abismo, que divide a sala, mas do outro lado está um banco de máquinas. É bastante úmido, e o som de gotas de água vem de vários lugares na câmara mal iluminada.

CLARK: Eu quero verificar o maquinário.

MESTRE: Ok, mas há um abismo em seu caminho. Com cerca de 5 metros de distância.

DIANA: Quão profundo é?

MESTRE: Quando você olha para baixo, você vê mais tubulações e canos cerca de 10 metros abaixo de você. Pode haver mais espaço aberto abaixo deles. É difícil dizer.

CLARK: Este lugar é enorme.

BRUCE: Os bandidos que vivem aqui devem cruzar isso de alguma forma.

MESTRE: Quando você diz isso, você nota uma pilha de tábuas de madeira do outro lado do abismo.

BRUCE: Ah.

DIANA: Droga.

CLARK: Eu vou saltar através dele.

BRUCE: **É claro que você vai**.

MESTRE: Okay. Indo para trás até conseguir uma corrida inicial? Há espaço de sobra para fazer isso.

CLARK: Sim.

DIANA: Talvez eu deva ir, ou pelo menos Bannor. Você é um nano.

CLARK: Você esqueceu — Eu peguei saltar como uma perícia já tem algum tempo. Estou treinado nesta tarefa, de modo que reduz a dificuldade em um passo.

MESTRE: Com uma corrida inicial, um salto de 5 metros tem dificuldade 3. Então, para você a dificuldade é apenas 2. Isso tem um número-alvo de 6 ou mais.

CLARK: Eu vou jogar. Nenhum Esforço. Eu tirei um 13!

MESTRE: Você pula e atravessa em um único salto.

CLARK: Ótimo!

MESTRE: E isso acontece quando dois homens saem das sombras atrás das máquinas. Suas roupas e capuzes de cor escura os ajudaram a permanecer escondidos. Eles brandem facas perversamente curvas de grande tamanho.

DIANA: Oh, não!

BRUCE: Bandido em guarda!

MESTRE: Eu preciso de testes de iniciativa.

Os bandidos são PNJs de nível 4. Isso significa que o número-alvo para vencê-los na iniciativa (e praticamente qualquer outra coisa) é 12. Isso também significa que eles têm 12 de vitalidade e, se atingirem em combate, vão causar 4 pontos de dano. No entanto, o Mestre também decide lhes dar um ponto de Armadura e veneno em suas lâminas para tornar as coisas mais interessantes.

BRUCE: Eu tirei 12.

CLARK: 4.

DIANA: 8.

MESTRE: Ok, Bannor vai primeiro, mas Prinan e Kalex não vão agir antes dos bandidos.

BRUCE: Eu tiro meu arco tão rápido quanto eu posso e atiro uma flecha.

MESTRE: É uma arma média, assim você vai infligir 4 pontos de dano se você acertar.

BRUCE: Certo. Eu tirei um 17!

MESTRE: Não só acerta, mas você inflige um ponto extra de dano.

BRUCE: 5 pontos!

MESTRE: Você declarou que você manteve os olhos abertos para o perigo, por isso, quando os bandidos apareceram, você reagiu rapidamente. Seu tiro parece ter surpreendido o bandido, e perfura sua coxa, tirando sangue, apesar de sua armadura de couro.

CLARK: Excelente tiro.

MESTRE: O bandido que foi atingido amaldiçoa e encara Bannor, mas os dois homens se movem em direção a Kalex, facas em punho. "Você não devia ter vindo aqui!", Dizem eles, de forma ameaçadora, enquanto brandem suas longas facas. Clark, faça dois testes de defesa de Velocidade.

CLARK: Eu tirei um 12 e um 13.

MESTRE: O campo de energia que rodeia você afasta o primeiro ataque e você mergulha e evita o segundo.

BRUCE: É como se ele não pudesse ser ferido.

DIANA: Ele é sempre sortudo. Minha vez?

MESTRE: Claro.

CLARK: Não, Diana, espere. Eu vou usar a minha ação para colocar passar uma dessas pranchas pela divisão para que você possa atravessar. Deixe-me ir primeiro.

DIANA: Enquanto eles atacam você?

CLARK: Eles já me erraram. (Para o Mestre) Vou fazer isso.

O Mestre silenciosamente concorda com Diana. As pranchas possuem cerca de 5,4 metros de comprimento. Vai ser difícil para Kalex colocar uma, enquanto dois assassinos tentam matá-lo com facas. O Mestre desliza dois cartões de experiência sobre a mesa para Clark. O grupo usa as cartas para representar XP, então Clark sabe que o Mestre está usando intromissão do Mestre.

MESTRE: Quando você pega a prancha e a ergue por toda a extensão, um dos bandidos usa esta oportunidade para atacá-lo novamente. Teste defesa de Velocidade.

CLARK: Eu não quero ser atingido. Vou empregar um nível de Esforço. Ui! Tirei um 1.

MESTRE: As coisas vão de mal a pior. O bandido acerta, fazendo um corte em seu braço que causa 4 pontos de dano. Na dor, você deixa a prancha cair dentro do abismo profundo, onde ela faz barulho no meio das tubulações. Você não está usando armadura —

CLARK: Mas meu Proteger me dá +1 de Armadura.

MESTRE: Ah, certo. Então isso reduz o dano para 3 pontos, que são subtraídos direto de sua Reserva de Potência.

BRUCE: É por isso que você deve ficar para trás.

CLARK: Isso simplesmente não é o meu estilo, quero dizer, o estilo do Kalex.

MESTRE: E ainda fica pior. Os bandidos parecem ter algo muito ruim revestindo suas lâminas. Clark, faça um teste de defesa de Potência.

CLARK: Isso não é bom. Eu realmente não tenho a Potência para empregar Esforço.

DIANA: É sábio fazer isso? Você não sabe que tipo de veneno pode ser esse.

BRUCE: Ele é, no entanto, o homem mais sortudo do mundo.

CLARK: Eu não me sinto tão sortudo no momento, mas sim, eu vou só fazer o teste... e fico com um 7.

O Mestre faz uma careta e se prepara para dizer a Clark que ele agora está enfraquecido devido ao veneno, mas antes que ele possa fazer isso, é interrompido.

DIANA (desliza um cartão de experiência na direção do Mestre): Eu vou usar um ponto de experiência para que Clark faça o teste novamente.

MESTRE: Okay. Clark, jogue novamente.

CLARK: Obrigado, Diana. Eu tirei um 12 desta vez. Pelo menos é melhor.

MESTRE: É bom o suficiente. Você está bem e não percebe nenhum efeito nocivo. Ah, e Clark, você ainda tem um ponto de experiência para dar a um dos outros jogadores.

CLARK: Oh certo. Dou para Diana, obviamente, por me salvar.

DIANA: Obrigada.

MESTRE: Os bandidos ainda olham ameaçadoramente, suas lâminas cintilando à luz do globo luminoso que paira no ar.

DIANA (que tem o foco Porta um Halo de Fogo): Bem, eu ainda tenho meu turno. Vou lançar chamas no bandido ferido e empregar um nível de Esforço para aumentar o dano para 5. Eu tirei um 14.

MESTRE: Você convoca seu halo de fogo e se reveste de chamas. Com um movimento rápido, você lança um punhado de fogo no bandido, e você acerta! Seu dano queima ele com força. Ele grita de surpresa e dor. Agora é a vez de Bannor novamente.

BRUCE: Eu lanço uma flecha no mesmo bandido de antes. Tirei um 10.

MESTRE: A flecha crava no peito do bandido. Ele deixa cair sua lâmina e agarra sua ferida enquanto cai no chão. O outro bandido parece muito menos confiante, mas oscila em direção a Kalex novamente.

CLARK: Eu tirei um 4 para a defesa.

MESTRE: São mais 4 pontos de dano, além disso você precisa fazer um teste de defesa de Potência para o veneno.

CLARK: Eu tirei 19. Um efeito menor.

MESTRE: Ok, você ainda está bem.

CLARK: Com o efeito menor, posso fazê-lo largar a arma?

MESTRE: Não, isso seria um efeito maior. E se o veneno na lâmina não o machucou, e agora ele está anulado?

CLARK: Eu aceito. Em seguida eu vou com o esoterismo Massacre. Vou usar a opção de rajada de força. Eu vou empregar dois níveis de Esforço para adicionar ambos ao dano. Eu tenho uma Margem 2 de Intelecto, de modo que o Esforço custa 3 pontos de minha Reserva de Intelecto. Eu tirei um 10. Mas meu foco me torna treinado em esoterismos.

MESTRE: Você o atingiu causando 10 pontos de dano. Com um gesto e um pouco de concentração, você emite uma rajada de força bruta na mandíbula do cara. Isso o derruba para trás a poucos metros, e ele parece gravemente ferido.

DIANA: Eu vou fazer dar alguns passos para trás para uma corrida inicial, saco a minha espada e salto sobre o abismo. Eu tirei um 14.

MESTRE: Ótimo. Você atravessa.

DIANA: Posso atacar, também?

MESTRE: Não, ir para trás, atravessar com habilidade e segurança e pousar pronta para a batalha é a sua ação.

DIANA: Tudo bem.

BRUCE: Eu disparo outra flecha, mas eu tirei um 2.

MESTRE: Sua flecha passa por cima da cabeça do bandido. Ele chama por ajuda e se levanta, parecendo que está tentando adotar uma postura defensiva.

De última hora, o Mestre decide que o bandido não ataca, mas vai aguentar até chegarem reforços. Ele decide que isso aumenta a dificuldade para atacá-lo em um passo.

CLARK: Eu uso outra rajada de força, mas desta vez eu não emprego nenhum Esforço. Com minha Margem, isso não me custa nada. E não se esqueça que eu sou treinado. Mas, infelizmente, eu só tirei um 6.

MESTRE: Você erra. Diana?

DIANA: Eu dou uma estocada para a frente e ataco. Eu tirei um... 17.

MESTRE: Ele tenta o seu melhor para bloquear o golpe, mas a sua força e perícia superam a dele. Você o golpeia na lateral e ele cai no chão.

DIANA: Sim!

CLARK: Eu vou verificar essas máquinas. Primeiro vou ver se elas estão funcionando e vou tentar identificá-las. Se não conseguir, eu vou escavar procurando algo que eu possa salvar, talvez uma cifra ou duas.

DIANA: Eu vou revistar os guardas mortos.

MESTRE: Ambos devem fazer testes baseados em Intelecto.

O Mestre estabelece uma dificuldade igual a 7 para Clark e 1 para Diana.

BRUCE: Não há tempo para isso! Mais bandidos estarão aqui a qualquer segundo. Existe uma saída aí desse lado?

MESTRE: Sim. Há uma entrada escura no canto direito.

BRUCE: Eu encaixo uma flecha no arco e faço cobertura naquela porta.

CLARK: Eu tirei um 14

MESTRE: As máquinas estão mortas há muito tempo. Você não tem ideia de para que elas serviam. A limpeza delas vai demorar pelo menos 15 minutos.

CLARK: Ok, não importa — por enquanto.

DIANA: Eu tirei um 5.

MESTRE: Cada bandido estava usando uma armadura de couro. As lâminas são armas médias e parecem que estão em boa forma. Cada um também tem algumas facas menores de arremesso. Um deles tem um par de dados e 6 shins em uma bolsa. O outro não tem mais nada.

Se Diana tivesse falhado, ela teria perdido os shins.

BRUCE: Eu estou escutando mais bandidos no caminho.

MESTRE: Faça um teste. É uma tarefa de Intelecto.

BRUCE: : Eu tirei um 10.

O Mestre tinha definido uma dificuldade de 2 para ouvir os bandidos, já que não estavam tentando ser silenciosos e seus gritos podiam ser ouvidos com facilidade, mesmo a distância. Como Bruce teve sucesso em uma tarefa de dificuldade 3, o Mestre decide dar um pouco mais de informação.

MESTRE: Você ouve gritos ao longe, ecoando pelos corredores. Você não sabe quantas vozes são, mas poderiam ser muitas. Eles estão chegando mais perto. Você estima que tem cerca de três rodadas até que eles cheguem a você. O que você faz?

COMPREENDENDO O NONO MUNDO

"O meu povo veio para este planeta há incontáveis gerações — centenas de milênios, pelo menos. Mas seremos sempre forasteiros aqui." ~Visixtru, filósofo varjellano

O Nono Mundo é um cenário diferente de qualquer outro. Construir histórias lá pode parecer um desafio. Retratar um mundo um bilhão anos no futuro pode ser assustador.

O Capítulo 1: Bem-vindo ao Nono Mundo é uma grande fonte para obter informações adicionais sobre como explorar e falar sobre o mundo. Se você não tiver feito isso, eu recomendo a leitura desse capítulo para dar-lhe uma boa compreensão do mundo antes de avançar.

MANTENDO O ESTRANHO

Numenera tem a intenção de ser estranho. O Nono Mundo é construído sobre os ossos das civilizações anteriores, que não só criaram tecnologias que ultrapassam o entendimento, mas também viveram em culturas e realizaram atividades que não podem ser imaginadas pelos habitantes atuais. Nem mesmo a própria natureza dessas pessoas do passado não pode ser verdadeiramente entendida — não mais do que um homem Cro-Magnon poderia começar a entender um habitante do século 21 digitando em um teclado de plástico em um computador conectado sem fio à Internet para jogar um jogo de exploração do espaço com os seus amigos do outro lado do planeta.

Com toda essa distância dividindo qualquer tipo de entendimento, as coisas vão parecer muito estranhas para os personagens. Tão importante quanto isso, as coisas devem parecer estranhas para os jogadores.

Estranho é uma combinação de assustador e interessante. É uma combinação de perturbador e fascinante. Estranho vai alguns passos além. Os murden são ladrões abhumanos que têm alguns traços de corvos. Humanoides com cabeça de corvo não são totalmente típicos, mas provavelmente isso não é suficiente por si só para ser considerado estranho. Os murden também emitem um som de zumbido psíquico nas mentes de qualquer um que se aproxima que parece ser um irritante barulho mental. Isso é meio estranho. Às vezes, porém, os seres inteligentes ouvem as vozes das pessoas de seu passado ecoando por todo esse zumbido. Isso é estranho do tipo Numenera.

Murden, página 252
Abhumano, página 13

Estranho é sustentado pelo mistério, e mistério vem do desconhecido e do inexplicável. Isto significa que em Numenera, nenhum jogador nunca deve realmente sentir como se entendesse tudo ao seu redor. Se um PJ chega a um painel de controle e descobre o que alguns dos controles faz, sempre haverá muito mais botões e mostradores que ele não entende.

Quando conduz um jogo de Numenera, você deve manter o estranho. Aqui estão algumas dicas.

DESCREVA, NÃO DEFINA

Por causa do mistério ser tão importante para o estranho, o Nono Mundo nunca é sobre definições estritas ou quantificações concretas. "Descreva, não

defina" pode ser a regra número um. Ela não só deixa espaço para um desenvolvimento maior mais tarde como também mantém as coisas misteriosas e estranhas, e essa é a característica mais importante do cenário.

Na verdade, talvez a regra devesse ser: "Descreva em vez de definir, e se você deve definir, nunca quantifique". Em outras palavras, quando se fala de abhumanos, eu poderia descrevê-los como "humanoides disformes e animalescos que vivem fora da sociedade humana". No entanto, você pode ter que os distingui-los (definir) de mutantes em algum momento durante o jogo porque no Nono Mundo "mutante" significa algo diferente (alguns abhumanos podem ser mutantes, mas nem todos os mutantes são abhumanos... mas estou divagando). Eu nunca diria: "Existem seis tipos de abhumanos, e eles são... "

Esse tipo de quantificação é a morte do mistério.

NUNCA USE O MESMO TRUQUE DUAS VEZES

Se um PJ encontra um dispositivo injetor que cura feridas, a próxima vez que ele encontrar um dispositivo semelhante, será uma pílula. Da próxima vez, um elixir que deve beber. E assim por diante. Alterações mantêm as coisas irreconhecíveis e impedem os jogadores de se sentirem seguros.

É claro, você também pode virar a mesa sobre eles mais tarde. Faça os personagens visitar uma região onde a cura sempre vem em comprimidos idênticos e os comprimidos são um tanto comuns. De onde todos eles estão vindo?

Uma forma de comunicar um sentido do estranho mantendo a verossimilhança é fazer os PJs encontrarem PNJs que estão familiarizados com as bestas e os dispositivos desta aventura. Assim, embora os PJs nunca tenham encontrado ou ouvido falar de um verme do rochedo, os PNJs que eles encontram em uma vila próxima viram essas bestas e podem contar detalhes sobre elas. Na verdade, agora e a partir de então, vai parecer ainda mais estranho para os jogadores se criaturas e coisas estranhas que são maravilhas para eles forem apenas mais uma parte da vida cotidiana das pessoas com as quais eles se encontram.

NÃO USE UMA IDÉIA, USE DUAS (OU MAIS)

Se você tem um par de ideias geniais para novas e perigosas criaturas para os PJs encontrarem, não crie várias bestas diferentes. Em vez disso, pegue todas essas ideais e incorpore-as em uma criatura. Não crie uma serpente com um olhar hipnótico e uma planta com espinhos venenosos — crie uma serpente eriçada com longos espinhos, com ponta venenosa que são, por sua vez, cobertas com um fungo que emite esporos hipnóticos.

SEMPRE FORNEÇA OUTRA PORTA

Se os PJs exploraram um antigo complexo tecnológico, torne-o grande — grande demais para explorar tudo. Dê a eles mais portas do que eles podem abrir ou inúmeros corredores se alongando na escuridão. O tipo tradicional de aventura "rastejante", na qual os PJs exploram sala após sala, nem sempre é a melhor aventura em Numenera (você pode fazer isso, mas é um desafio). Em uma narrativa em que os personagens estão explorando uma estrutura antiga, é melhor usar afirmações como esta: "Depois de horas explorando as numerosas câmaras cheias com os restos de máquinas estranhas, canos e tubos sinuosos, e depois de descer muitos níveis, vocês se encontram em uma grande área...". Descrições como essa deixam muito espaço para o desconhecido, sem recair em tédio. Tédio é o inimigo do estranho.

ONTEM E HOJE

Nós — vivendo no século 21 — somos um dos oito mundos anteriores? Bem, em primeiro lugar, as pessoas do Nono Mundo nunca especificam distinções entre os mundos anteriores porque essas coisas não fazem sentido para eles. Se a civilização de 100 milhões de anos atrás tinha qualidades que a diferencia da civilização de 800 milhões de anos atrás, que diferença isso faz para os nonomundianos? Nenhuma. E mesmo se eles se importassem, as diferenças entre os dois provavelmente seriam incompreensíveis para eles. Assim, a atual civilização é o Nono Mundo porque foi assim que as pessoas escolheram chamá-la, não porque eles sabiam com certeza que houve oito civilizações antes deles.

Em segundo lugar, a nossa civilização do século 21 teria de avançar dramaticamente para alcançar o nível dos chamados mundos anteriores. Se nós sobrevivermos, digamos, mais um milhão de anos, então talvez — apenas talvez — seremos um desses mundos. Os povos antigos do passado do Nono Mundo são tão distantes de nós, tão estranhos para nós, que somos mais como os nonomundianos em relação ao nosso nível de compreensão. As pessoas desses mundos anteriores comandaram as próprias forças do universo. Eles moveram planetas e sóis, viajaram para outras galáxias e exploraram outros universos. Não podemos compreender verdadeiramente o que eles eram. Do nosso ponto de vista, assim como do ponto de vista dos nonomundianos, eles faziam mágica.

Mutantes, página 123

O estranho não quer dizer surreal ou algum tipo de paisagem de sonho, psicodélica e inexplicável. O estranho geralmente é mais sutil e trabalha com justaposição com o não estranho, ao contrário do surrealismo.

Verme do rochedo, 266

MANEIRAS DIFERENTES DE USAR O NONO MUNDO

Apesar da Parte 4: O Cenário (página 129), estabelecer os princípios básicos do Nono Mundo (pelo menos do ponto de vista dos que estão no Baluarte), você, como Mestre, precisa decidir a precisa sensação e sabor que você quer passar — seu toque pessoal, se preferir. Se você gosta de fantasia, você pode mergulhar os jogadores na perspectiva do povo do Nono Mundo que usa

Complexo Tecnológico

1 quadrado = 5 pés (1.5 m)

OESTE

Consulte o Apêndice B: Bibliografia e Recursos (página 402) para obter mais sugestões inspiradoras.

palavras como "mágica", "feitiços", "bruxas" e "demônios" e que muitas vezes nunca usa palavras tecnológicas ou científicas. Se você gosta de ficção científica, você pode retratar as mesmas coisas como sendo mais fundamentadas em ciências para as quais temos nomes, pelo menos, se não verdadeira compreensão.

Abaixo estão alguns exemplos de como dar ao cenário o seu toque pessoal.

UM CENÁRIO PÓS-APOCALÍPTICO

O Nono Mundo existe entre as ruínas de uma civilização anterior. Pessoas menos avançados vasculhando entre os restos de uma cultura esclarecida há muito perdida é um gancho para muitas histórias pós-apocalípticas, de *Planeta dos Macacos a Thundarr, o Bárbaro*.

Com este foco, a maioria das aventuras envolveria os PJs explorando as ruínas dos mundos anteriores para recuperar o que puderem para ajudá-los a sobreviver. Muito provavelmente, o objetivo da campanha não seria a respeito da reconstrução, mas simplesmente perseverar. Política e vida cotidiana nas vilas do Nono Mundo seriam apenas um pano de fundo para a ação real: investigar o legado dos antigos, encontrando perigo e recompensa entre as ruínas.

UM CENÁRIO DE FANTASIA QUASE-MEDIEVAL

No final das contas, as diferenças entre a tecnomagia de um nano do Nono Mundo e os rituais e encantamentos de um feiticeiro clássico de fantasia são bastante pedantes. Fãs de fantasia tradicional, espadas e feitiçaria e assim por diante poderiam facilmente usar o Nono Mundo com apenas uma ligeira mudança de foco mental.

Nessa pegada de cenário, você tem um grupo misto de exploradores atravessando ruínas antigas para encontrar tesouros e lutar contra monstros. Soa familiar? Aqui, no entanto, as masmorras são vastas máquinas subterrâneas e os itens mágicos são dispositivos praticamente indecifráveis, e os dragões são horrores geneticamente modificados, transplantados de outro mundo ou dimensão. O uso cuidadoso de linguagem — por exemplo, sempre se referindo a artefatos como mágicos — permite ao Nono Mundo manter uma sensação de fantasia.

Muitos Mestres de Numenera ficarão tentados a usar a terminologia tecnológica em suas descrições de vez em quando. Se você quer retratar o Nono Mundo como um ambiente quase-medieval, no entanto, você deve evitar o jargão técnico e sempre descrever as coisas em termos de fantasia tradicional — dragões, demônios, aço, golems e assim por diante. Os jogadores podem desenvolver uma espécie de ironia literária, uma vez que têm uma compreensão básica do cenário, mas se você reforçar a visão de fantasia tradicional dos personagens, em

breve todos vão se sentir como se estivessem jogando em um ambiente familiar com reviravoltas únicas.

Muitas histórias de fantasia — desde as séries *The Dying Earth à Shannara* — usam um cenário construído sobre os restos de um passado tecnológico. A série *O Livro do Novo Sol de Gene* Wolfe dá a ideia de que, embora se pareça com um conto de fantasia em um reino baseado em nosso passado, na verdade é uma história no futuro distante em que a tecnologia se assemelha a magia.

UM CENÁRIO DE HORROR ESTRANHO

Neste caso, o povo do Nono Mundo tenta sobreviver em um mundo que eles não criaram. Eles não têm ideia de que horrores do passado esperam por eles um pouco além das lâmpadas de suas minúsculas comunidades — talvez monstruosidades projetadas, máquinas que matam ou nuvens da chamada Ventania de Ferro, que pode despedaçar uma pessoa em um piscar de olhos, ou pior ainda, transformá-la em outra coisa. Os mistérios do passado estão além da compreensão e aqueles que tentam aprender esses segredos estão condenados.

Esta é uma abordagem bastante niilista, pseudo-Lovecraftiana, de horror, mas não é difícil imaginar que alguém com a sensibilidade da humanidade antiga poderia desenvolver uma visão bastante sombria do universo quando se vive em um mundo movido pela loucura da nanotecnologia.

Mestres que desejem utilizar o Nono Mundo como um cenário de horror precisam manter as tecnologias do passado totalmente misteriosas — essencialmente incompreensíveis. Cada criatura tem de ser um monstro único, e cada um deve ser mais horrível, mortífero e difícil de derrotar que o último. Tecnologia/magia não pode ser dominada ou mesmo entendida e ela sempre vem com um preço. Explorar locais antigos é um último recurso, algo feito porque sem os segredos perigosos encontrados nesses locais, a destruição é iminente.

UM CENÁRIO ESPERANÇOSO DO NOVO MUNDO

As pessoas do Nono Mundo foram agraciadas com um grande presente: um mundo inteiro para ser domado e construído para si. Agora eles devem superar os resquícios do passado e, quando possível, recuperar o que puderem para forjar um novo futuro.

Exploradores corajosos procuram os legados dos mundos anteriores. Eles se esforçam para construir um mundo que seja tão fantástico quanto ou melhor do que os que vieram antes. Sim, a terra está cheia de perigos graças às ações dos antigos, mas estes são apenas desafios a se vencer.

TUDO DE UMA VEZ

Leitores cuidadosos vão notar que cada uma dessas sugestões se concentra em apenas um aspecto do Nono Mundo. Qualquer uma das opções pode ser usada sem fazer grandes mudanças no cenário porque o Nono Mundo já comporta cada um deles.

TECNOLOGIA SUFICIENTEMENTE AVANÇADA

Os artefatos e cifras que os PJs encontram são pedaços e bugigangas que podem ser usados imediatamente de formas interessantes ou remendadas em ferramentas úteis ou armas perigosas. Essa é a magia do Nono Mundo.

Mas magia é mais do que isso. Mesmo sem o uso de artefatos ou cifras, humanos e criaturas têm poderes estranhos. Eles podem ser o legado de mutações, da manipulação genética, de flutuações eletromagnéticas, de fendas transdimensionais, da nanotecnologia, da sobreposição de redes de difusão por torres ocultas e satélites em órbita, uma combinação de tudo isso ou algo ainda mais estranho.

Artefato, página 298
Cifra, 278

Parte da questão é que isso é incompreensível. A tecnologia dos mundos anteriores era tão avançada que nós, como pessoas do século 21, não podemos realmente entender ou mesmo identificar, então como poderia o povo muito mais jovem do Nono Mundo pensar nisso como algo diferente de mágica? (E, honestamente, eles estão realmente tão errados?) Mas a incapacidade dos jogadores — sem mencionar os personagens — de realmente entender a "tecnologia" do Nono Mundo é importante.

Não descreva uma peça de tecnologia como uma arma, um telefone ou um computador. É tudo muito mais estranho do que isso. Os artefatos e cifras que os personagens encontram muitas vezes são pedaços e peças de dispositivos maiores, mais complexos e, em última instância, menos compreensíveis. O tubo de lança-relâmpagos que Jerik encontrou poderia ter sido uma parte de um tubo de alimentação para uma máquina maior. O vidro que mostra lugares distantes poderia ter sido o visor de outra coisa, e o vidro que permite Nemmol ver através de paredes pode ser um objeto similar que tenha sido modificado ou que não está funcionando corretamente.

As pessoas comuns do Nono Mundo aglomeram todo tipo de tecnologia sob o rótulo de "a numenera." Para elas, tudo é muito sobrenatural. Elas não necessariamente reconhecem que certos tipos de tecnologia sejam muito mais avançados do que outros. Elas não percebem que um scanner médico é mais avançado do que um motor movido a pistão. Um simples maçarico parece o mesmo que um dispositivo que rompe células orgânicas.

Sacerdotes dos Éons são improvisadores que pegam artefatos encontrados por exploradores e os transformam em dispositivos utilizáveis. Eles entendem (ou talvez entendam mal) apenas o suficiente das velhas tecnologias para reunir pedaços e peças para que realizem tarefas úteis. Quando um glaive lhes traz uma estranha pirâmide de cristal brilhante, os sacerdotes sabem que disso pode ser feito um escudo de força pessoal ou um raio trator magnetizado.

Sacerdote dos Éons, página 271

Mas alguns dos mundos anteriores foram a milhões (ou centenas de milhões) de anos no

passado. Como podem tais coisas incrivelmente antigas ainda estarem por aí? Às vezes, campos de estase preservam os objetos. Outras vezes, eles têm mecanismos de autorreparação ou nanites os reparam em um nível molecular. Outros ainda são feitos de materiais avançados que são efetivamente imunes ao tempo. Por último, a longevidade impossível pode ser uma propriedade do local onde os itens foram achados, com selos perfeitos ou áreas de proteção mantendo uma estrutura e seu conteúdo indefinidamente.

TIPOS DE TECNOLOGIA

Ao pensar em cifras, artefatos, esquisitices, descobertas e outras relíquias do passado, vale a pena dividi-los em categorias. Estas classificações não possuem necessariamente um significado na mecânica de jogo. Por exemplo, se uma arma é um organismo de bioengenharia, uma lâmina que se retrai mecanicamente ou um item que ataca uma vítima em um nível molecular podem ter os mesmos mecanismos básicos e causar a mesma quantidade de dano. O nonomundiano médio também não entende esses tipos de distinções, mas é útil para os Mestres pensar nesses termos, principalmente

Esquisitices, página 314
Descobertas, 314

Numenera tem a intenção de ser estranho. O Nono Mundo é construído sobre os ossos das civilizações anteriores que não só criaram tecnologias que ultrapassam o entendimento, mas também viveram em culturas e realizaram atividades que não podem ser imaginadas pelos habitantes atuais.

para manter os seus horizontes abertos. A numenera pode fazer praticamente qualquer coisa, limitada apenas pela compreensão daqueles que a recuperam.

As seguintes categorias usam termos e a compreensão do século 21 para explicar esses amplos tipos de tecnologia. Eles não pretendem ser exaustivos ou impor limites sobre o que pode ser encontrado — justamente o contrário, na verdade. Use estas classificações como inspiração criativa não apenas para os itens que os PJs usam, mas também para máquinas e tecnologias que eles encontram em suas explorações. Lembre-se, também, que algumas vezes a numenera engloba muitas dessas tecnologias ao mesmo tempo.

Máquinas e Motores

A tecnologia nesta categoria é talvez a mais simples, com base em princípios mecânicos e, muitas vezes, alimentada por produtos químicos ou eletricidade. Embora essa possa ser a categoria mais simples e compreensível de tecnologia, ainda deve ser totalmente desconcertante. Isto inclui relógios, veículos, armas de fogo, geradores, autômatos, cibernética, instalações de produção e muito mais. As máquinas envolvem turbinas, ventiladores, pistões, molas, correias, parafusos, hidráulica, motores, bombas, transistores e servomotores, por vezes, em uma escala colossal. Eles podem também envolver capacitores, resistores, semicondutores, circuitos, microchips e coisas em uma escala microscópica.

Para um toque mais exótico, considere máquinas feitas de materiais inesperados, como um motor feito de vidro extremamente duro, um dispositivo eletrônico de plástico flexível ou um autômato feito de cerâmica que utiliza material líquido ou orgânico para processamento e armazenamento.

Não faça: Os PJs encontrarem um autômato humanoide que fala a língua deles com uma voz mecânica engraçada e tem um canhão montado no ombro.
Faça: Os PJs encontrarem uma mulher quebrada e rachada feita de cerâmica e vidro. De suas feridas e fissuras escorre uma substância leitosa estranha que, à medida que seca, estimula o crescimento de um fungo azul. Assim, ela está coberta por este fungo. Os esporos emitem um som de alta frequência que não pode ser ouvido, mas que interrompe as sinapses dos humanos, embaralhando e, finalmente, fritando seus cérebros.

Não faça: Os PJs encontrarem uma metralhadora.
Faça: Eles encontrarem um artefato que se parece com um feixe de tubos unidos e um grande cano com uma colher de metal na parte de trás. Quando a colher é preenchida com objetos (pedrinhas, pedaços de metal, parafusos e porcas ou algo semelhante) e um dos tubos é puxado para trás e empurrado para cima, para o coração do dispositivo, o artefato libera uma saraivada de rajada de objetos com incrível velocidade e força. Em outras palavras, o artefato funciona como uma metralhadora, mas apenas por meio de tentativa e erro (e os personagens não sabem o que é uma metralhadora porque isso não existe no Nono Mundo, portanto eles não a classificam desta forma).

Redes e Dispositivos Computacionais

Esta tecnologia envolve o processamento e armazenamento de dados, o poder computacional e divulgação de informações em nível mundial. Ela também inclui a gravação e armazenamento dos dados (e essência) de cérebros orgânicos complexos em um estado quase imortal permanente. Coletivamente, nós usamos o termo “esfera de dados” para descrever a rede mundial sem fio que conecta uma grande variedade de computadores, satélites e outras máquinas para

armazenar e trocar dados. No entanto, uma série de tais redes pode existir no Nono Mundo (e além — algumas destas redes podem ser conectadas a fontes interplanetárias, interestelares, intergalácticas ou interdimensionais). A categoria também engloba inteligências artificiais, PNJs únicos que são, por vezes, quase como espíritos ou deuses. O seu poder é limitado apenas pela tecnologia que eles ainda podem acessar. Inteligências artificiais poderiam viver dentro da própria esfera de dados ou limitarem-se a computadores ou máquinas não conectados. Eles podem usar hologramas para projetar uma presença no mundo real ou construir corpos automatizados para interagir em um estado físico. (Ou eles poderiam achar essas duas opções ridículas ou repugnantes.)

Um conceito interessante pode ser o de que diferentes inteligências artificiais de diferentes épocas existem juntas dentro da esfera de dados. Elas seriam tão estranhas umas para as outras como seres humanos e extraterrestres. As inteligências podem agir em conjunto ou em uma guerra constante, ou podem até não estar cientes da existência uma da outra.

Engenharia Genética

Assim como civilizações avançadas podem moldar aço e vidro e produzir plásticos e outros materiais, elas podem moldar e criar organismos biológicos. Doenças podem ser curadas, feridas saradas e corpos reconstruídos, redesenhados e reaproveitados. Ferramentas e máquinas podem ser cultivadas em vez de fabricadas e podem se reparar quando necessário. Esta categoria de tecnologia também inclui a clonagem, os implantes biológicos, enxertos, reescrever e substituir cérebros (com instintos, perícias, conhecimentos ou memórias) e drogas tão avançadas que elas literalmente reescrevem o DNA.

Algumas manipulações genéticas podem ser acidentais. Mutações aleatórias podem surgir de engenharias do passado que deram errado ou a partir de fontes não intencionais, como radiação ou produtos químicos no ar, no solo ou na água.

Os restos da numenera podem provocar algum tipo de engenharia genética que nos dá um vislumbre sobre algumas criaturas dos mundos anteriores. Pelo menos uma das civilizações foi principalmente humana e pelo menos uma foi inteiramente não humana. Esta informação revela duas coisas. Em primeiro lugar, alguns dos abhumanos do Nono Mundo são seres humanos geneticamente modificados ou são os descendentes de tais indivíduos de mundos anteriores. E em segundo lugar, alguns dos artefatos e estruturas descobertos não reagem a seres humanos e claramente não se destinam a utilização humana.

Manipulação de Energia

O espectro eletromagnético se torna uma ferramenta em si mesmo, nesta categoria, sendo até mesmo possível fazer as forças fundamentais do universo dançar ao bel-prazer de quem comanda essas tecnologias. Obviamente, este grupo inclui energias destrutivas como armas de raios ou feixe, mas também inclui armas sônicas, gravitacionais, de micro-ondas, magnéticas, ou de desintegração. E as armas são simplesmente a manifestação mais simples da manipulação de energia. Dispositivos dessa categoria também incluem sensores, scanners, comunicadores, hologramas, campos de força, raios tratores, transmissões de micro-ondas e manipulação sensorial. Isso inclui o uso de campos magnéticos ou gravidade para mover, manipular ou moldar a matéria e outras energias. Pode envolver a telepatia, a telecinese, pirocinese e outras manifestações de energias dentro do cérebro (ou dispositivos mecânicos ou biológicos implantados ou cultivadas dentro do cérebro para produzir efeitos semelhantes). Manipulação da energia pode afetar as ligações moleculares e outros princípios em um nível atômico ou subatômico para transformar ou transmutar a matéria.

Nanotecnologia

Nanotecnologia pode mudar a matéria em seus níveis mais fundamentais. Máquinas de engenharia que existem em uma escala atômica ou subatômica podem se mover, reformular, alterar ou redesenhar completamente a matéria — tanto orgânica como inorgânica — e também podem produzir e manipular energia. Devido a nanomáquinas frequentemente se apresentarem em quantidades fantasticamente grandes, elas podem trabalhar com o que parece ser uma velocidade quase mágica. Não é à toa que muitas pessoas veem a nanotecnologia como o trabalho de criaturas sobrenaturais invisíveis (às vezes chamadas de nanoespíritos).

Nanotecnologia envolve construção e reparo de estruturas orgânicas e inorgânicas. Ela pode ser usada como medicamentos e vírus direcionados que podem mudar uma criatura no nível celular, funcionando como uma cura para uma doença e os meios para criá-las.

A nanotecnologia também permite a criação de coisas que de outra forma seriam impossíveis — materiais que são superfinos, super-fortes, super-resistentes ou todos os três de uma vez. Ela também pode envolver a criação de materiais exóticos como metal líquido, fluidos inteligentes, gases moldáveis e coisas mais estranhas.

Em algum momento nos éons passados, o uso da nanotecnologia deve ter saído horrivelmente errado. Alguns dos seres humanos do Nono Mundo, sem saber, possuem vírus nanotecnológicos latentes que poderiam ser ativados de repente e causar mudanças — mesmo mudanças drásticas — em sua fisiologia. Vários mutantes e criaturas anômalas (incluindo abhumanos) são provavelmente o resultado da nanotecnologia.

O Nono Mundo está envolvido em um campo de informações — pense nisso como uma área com cem mil estações de rádio ativas, mas quase ninguém possui um rádio. No entanto, a esfera de dados ocasionalmente apresenta avarias ou interage com as pessoas no mundo de maneiras inesperadas, enviando "lampejos" de informações diretamente para a cabeça de alguém. O Mestre deve ocasionalmente fazer isso acontecer com os PJs. Não muitas vezes. E a grande maioria das vezes isso não deve fazer qualquer sentido ou ser relevante. Talvez, uma vez em uma campanha inteira, isso seja pertinente e útil. Você pode planejar isso ou você pode tornar essa uma forma de enviar uma sugestão ou dica muito necessária.

Ventania de Ferro, Página 135

Mas a pior ameaça de todas é a chamado Ventania de Ferro. Elas são nuvens de nanomáquinas que funcionam de modo totalmente descontrolado, mudando a matéria com a qual se depara de forma aleatória e bizarra. É uma força ou uma inteligência? A Ventania de Ferro não é uma coisa — é um fenômeno.

Tecnologia Estelar

A escala Kardashev é uma ferramenta muito útil e um excelente ponto de partida para a investigação de ideias a respeito do que uma civilização avançada poderia realmente realizar. O físico Freeman Dyson concebeu a esfera Dyson, que seria uma maneira de cercar uma estrela para absorver toda a sua produção de energia (apesar de que gastaria toda a matéria dos planetas ao redor da estrela para construí-la). Depois de gastar alguns neurônios pensando nisso, imagine o quanto mais alucinante seria uma esfera Dyson em torno de uma galáxia inteira

O astrônomo soviético Nikolai Kardashev criou uma escala para medir civilizações verdadeiramente avançadas. Ele se baseou, principalmente, no uso de energia. A escala tem três tipos (embora outras pessoas a tenham expandido para cinco). A civilização de Tipo I não é diferente da nossa, do século 21, com capacidades e uso limitados de energia. A civilização de Tipo II utiliza a energia de sua estrela. Ela constrói coisas em uma mega escala, como um anel ou uma esfera que circunda o sol ou estruturas que envolvem o movimento ou o desmantelamento de um planeta. A civilização de Tipo III começa a aproveitar o poder de todas as estrelas em sua galáxia e pode até mesmo reformular as coisas em uma escala galáctica.

Quando eu falo sobre tecnologia estelar, eu estou falando em, pelo menos, Tipo II e mais provavelmente Tipo III. Esta categoria envolve tecnologias que permitem e que se originam da capacidade de viajar para qualquer lugar na galáxia ou além. Ela inclui estruturas construídas a partir de materiais colhidos de uma estrela anã branca; a criação e utilização de buracos negros para gerar e aproveitar a energia; transplantar criaturas alienígenas, raças e materiais; antimatéria; energia escura; materiais não reativos e mais.

É seguro dizer que, em determinado momento, a Terra foi um entroncamento em uma civilização interestelar ou mesmo intergaláctica. Muitas tecnologias, criaturas e materiais atualmente presentes no mundo não se originaram aqui. Os remanescentes daquela vasta civilização ainda existem lá fora no universo, com lembranças sobre a Terra? É quase certo.

Tecnologia Transdimensional

Na escala Kardashev acima mencionada, "a tecnologia transdimensional" provavelmente vem de uma civilização do Tipo IV ou V — uma que pode afetar as coisas em uma escala universal e viajar para (ou criar) outros universos além do nosso próprio. Esta categoria inclui o uso de explorações transdimensionais para trazer energia de outras dimensões, matrizes de teletransporte, espaços extradimensionais, a capacidade de mudar as fases da matéria e muito mais. Esta é provavelmente a categoria mais estranha e incompreensível de tecnologia. Pode envolver reescrever as leis da física, criando espaço onde não havia nenhum, parar o tempo, viajar no tempo e manipular o tempo.

IDEIAS DE AVENTURA

Agora você entende como usar as regras, como lidar com os jogadores e como conduzir a sua campanha. Então o que você quer que os personagens façam? Que histórias que você quer contar?

De muitas maneiras, a aventura arquetípica de Numenera é esta: os PJs estão explorando locais ermos e se deparam com algo inexplicável. Eles investigam e descobrem coisas incríveis e, com se não bastasse, eles percebem que tudo é ainda mais estranho do que parecia inicialmente. E a coisa toda, é claro, está envolta em perigo. Isto pode assumir muitas formas:

- Além das colinas rochosas reside uma ruína de ferro e vidro, tão profundamente entrelaçada na vegetação rasteira que parece fazer parte da paisagem. O que existe dentro? Tesouros? Horrores antigos? Ambos?
- A estrada antiga conduz a uma torre misteriosa — a casa de um nobre que os PJs nunca ouviram falar. Ele os convida para passar a noite, mas os PJs logo descobrem que ele esconde algum segredo sinistro. Com o que esse nobre tem feito experiências? O que há na câmara superior da torre?
- Os PJs param em uma pequena vila para se reabastecer. As pessoas de lá tropeçaram em um segredo antigo. É uma benção ou uma maldição?
- Os PJs chegam a uma comunidade isolada em uma região desolada e precisam de um lugar para descansar. A comunidade, sem contato com o resto da humanidade por anos, fez alianças com ou é submissa a algo não humano — uma criatura estranha do passado, uma máquina inteligente, algo além do espaço e do tempo? Algo mais estranho ou algo pior?

Todas essas ideias e milhares de outras similares se baseiam em torno de duas questões principais:

1. O presente é construído sobre os mistérios do passado. Relíquias e ruínas estão por toda parte, mesmo em lugares onde ninguém suspeita.
2. As pessoas do Nono Mundo estão isoladas umas das outras. Muito permanece desconhecido e não apenas sobre o passado, mas sobre o presente. O que há além dessa floresta? Ninguém sabe até que alguém vá investigar.

Obviamente, o Nono Mundo oferece muitas, muitas oportunidades de aventura. Esta seção fornece uma visão geral de algumas delas com sugestões.

CIDADES

Embora as cidades e fortalezas do Nono Mundo tenham sido construídas pelo povo dessa época, a influência dos mundos anteriores é imediatamente evidente. Edifícios ou partes de edifícios usam objetos e materiais criados ou produzidos no passado, fazendo de cada um deles um palimpsesto que exibe éons de tempo em cada parede ou arcada. Estradas e caminhos são quase todos novos, embora aqui e ali seções sejam feitas de restos de vias pavimentadas com materiais irreconhecíveis.

Uma estrutura do Nono Mundo se assemelha a uma casa ou castelo (da forma como estamos familiarizados com eles) apenas de modo superficial. Sinta-se livre para descrevê-los como quiser, mas não dependa exclusivamente de palavras como "torre" ou "palácio" a menos que você intencionalmente queira aproveitar as imagens históricas nas cabeças dos jogadores. Quando você diz que a duquesa Dethone vive em um castelo, os jogadores tendem a pensar em algo saído de um conto de fadas ou de uma história medieval até que você acrescente que as torres trapezoidais do castelo são construídas de pedras azuis amplas e translúcidas, cada uma com o que parece ser um peixe ou uma serpente dourada embutida em seu centro.

Apesar da "magia" do passado que os rodeia, a vida dos seres humanos do Nono Mundo não é diferente das dos plebeus medievais. Eles usam roupas de tecido grosseiro e chapéus de abas largas como proteção contra o brilho avermelhado do sol enquanto levam carroças repletas da colheita de nabos até o povoado para vender no mercado aberto. Se você já jogou um RPG de fantasia tradicional antes, não é difícil retratar uma vila ou uma cidade do Nono Mundo. A decoração é diferente, mas em última análise, o núcleo é bastante similar.

Cenários

Felizmente, a política, a ganância, a mesquinhez, a inveja, o amor, a luxúria, o medo e os laços familiares que estimulam aventuras em jogos em cenários mais convencionais existem todos, também, no Nono Mundo. Nobres disputam o poder, reinos entram em guerra, bandoleiros atacam caravanas de comércio, sequestradores arrebatam crianças, os ricos acumulam riqueza, amantes esgueiram-se para encontros proibidos, os ladrões roubam objetos de valor e muito mais. Os PJs poderiam ser contratados ou motivados a realizar todos os tipos de funções que convirem ao confiante e capaz. Nem tudo tem que lidar com os mundos anteriores ou a numenera remanescente de éons perdidos. No entanto, aqueles que estão envolvidos nas aventuras (os PJs e PNJs) provavelmente vão usar cifras ou artefatos do passado enquanto realizam missões do presente.

Possíveis cenários estabelecidos em cidades incluem os seguintes.

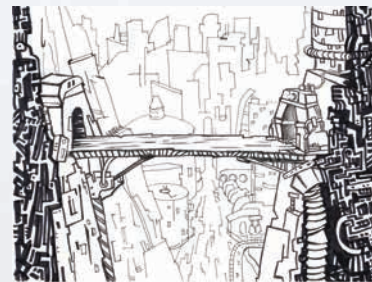
- Ladrões roubam uma valiosa obra de arte.
- Um nobre precisa de assistentes para escoltá-lo durante uma viagem.
- Um especialista em numenera precisa de uma peça específica para o seu trabalho.
- Um chefe criminoso contrata os PJs para proteger seu filho.
- Duas organizações criminosas entram em guerra.
- O governante do povoado é assassinado.
- Os PJs devem defender a casa de um nobre contra invasores.
- Escavações em uma fundação revelam uma máquina misteriosa.
- A única testemunha de um crime deve ser protegida.
- Uma empresa precisa de ajuda ou irá falir.
- Os PJs são incriminados por um delito.
- Um nobre precisa de enviados para participar de uma reunião diplomática.
- As autoridades precisam de alguém para reunir informações sobre um criminoso.
- Um templo precisa de ajuda para lidar com um membro rebelde da religião.
- Os pertences de um especialista em numenera morto são leiloados.
- Um festival anual é realizado e a feira tem muitas competições interessantes.
- Uma estrutura antiga é tida como sendo "assombrada".
- Uma criatura rara, mas perigosa, escapou de um zoológico.

VILAS

Vilas no Além são geralmente chamadas de aldeias. Elas oferecem um ambiente muito diferente para as aventuras de cidades ou povoados. Essas pequenas comunidades existem nos limites do ermo e do desconhecido. Elas são isoladas, às vezes sem conexão com o resto do mundo por anos. Enfatiza-se o isolamento e a desconfiança sentida pelos moradores na maioria das vilas.

As aldeias crescem em torno de enclaves de Sacerdotes dos Éons pois eles têm mais conhecimento. Mas às vezes a ações da clave, pesquisas e experimentos colocam os moradores em perigo. Além disso, de vez em quando, um membro de uma vila domina algum aspecto da numenera além de qualquer coisa jamais sonhada por Sacerdotes dos Éons. Essas pessoas garantem à vila em que vivem algumas vantagens além do normal. Assim, para tornar cada aldeia memorável e única, dê à maioria delas pelo menos uma descoberta ou aflição que resulte do trabalho da clave ou de um gênio solitário (seja no presente ou no passado recente).

Em menos de um bilhão de anos, a crescente luminosidade do nosso sol vai tornar a vida como conhecemos na Terra impossível. Os oceanos vão evaporar e fotossíntese não será possível. Como este não é o caso do Nono Mundo, sabemos que em algum momento alguma civilização extremamente poderosa fez alguma coisa. O sol do Nono Mundo tem aproximadamente a mesma luminosidade a que estamos acostumados no século 21.

Para tecnologia estelar levada aos limites da insanidade, veja a aventura "Três Santuários", página 390.

"Você é sua própria melhor cobaia, eu sempre digo."
~ Sir Arthour

Os moradores de uma aldeia podem não usar esse termo para descrevê-la. Eles podem se referir a ela como um povoado, uma vila, uma comunidade ou algo completamente diferente.

Aflições

- Uma névoa chega durante a noite e leva pessoas para longe
- As pessoas devem fazer sacrifícios humanos para algo em um poço nas proximidades
- Esporos que destroem metais enchem o ar
- A inteligência de todos foi reduzida drasticamente
- Toda a vida vegetal nas proximidades é venenosa
- Um inexplicável pesar aflige a todos periodicamente
- Todos os alimentos deterioram em uma hora
- Todo mundo precisa dormir o dobro
- Uma tosse acomete a todos
- Todo mundo está viciado na mesma substancia entorpecente
- Todo mundo só é capaz de se lembrar dos últimos dias
- A radiação enfraquece a todos lentamente
- Todo mundo tem características atraentes, mas não humanas, tais como pele dourada ou grandes olhos escuros

Descobertas

- Torre(s) defensiva(s) com emissores de raios
- Drogas aumentam muito o tempo de vida
- Meios para atrair telepaticamente peixes para redes
- Controle limitado do clima
- Arreios mecânicos concedem grande força
- Edifícios e casas orgânicas vivas
- Campo de proteção sônica
- Bolhas de força usadas como prisões e gaiolas
- Implantes telepáticos
- Insetos mecânicos como animais de estimação
- Um veículo voador grande
- Diamantes como moeda comum
- Um grande servo autômato
- Música toca por toda a vila
- Injeções ou implantes para ensinar perícias e conhecimentos
- Cães de guarda criados por engenharia genética
- Capas de camuflagem
- Dispositivo de lavagem cerebral que reescrevem os cérebros de criminosos
- Purificador de água limpa o lago contaminado nas proximidades
- Dispositivo centralizado produz alimentos sem limites
- Dispositivo centralizado mostra a localização de toda a caça e ameaças nas proximidades
- Máquinas agrícolas mecanizadas
- Torre do relógio
- Frigoríficos para armazenar alimentos
- Plataforma de teletransporte conecta a vila a uma ruína nas proximidades
- Mariposas brilha-no-escuro enormes em gaiolas para produzir luz
- Injeções viciantes deixam qualquer um bonito
- A colheita cresce extremamente grande e saudável
- Árvore local produz frutos que sustenta a todos
- Dispositivo suprime raiva e violência
- Localizadores colocados em todos os residentes
- Os mortos são preservados em estase

Cenários

Como o último bastião da civilização antes de um viajante seguir em direção ao ermo, uma vila é um ponto de encontro de ambos os aspectos do Nono Mundo. O desconhecido ameaça o conhecido aqui, e os cenários que você definir em vilas devem refletir isso.

- Uma criança desapareceu.
- O poço foi contaminado.
- Novos predadores estranhos estão vindo do ermo.
- Um enviado de visitantes apareceu querendo iniciar um diálogo.
- Uma criança mutante monstruosa nasceu e está à solta.
- Os PJs devem guardar a única ponte da vila contra invasores.
- Exploradores chegaram com um estranho dispositivo.
- Um grupo de bandidos invadiu a vila e deve ser parado.
- Uma doença dilacera as pessoas e elas precisam de uma cura.
- A vila está promovendo um concurso para ver quem consegue rastrear e matar uma besta rara primeiro.
- Os PJs estão presos por cometerem um crime que nem sabiam que existia.
- Um terremoto revela uma antiga ruína nas proximidades.
- Uma tempestade passa pela vila e muda a personalidade de todos.
- Os moradores usam força mortífera para proteger o segredo de sua divindade máquina inteligente.
- Um mutante necessita de ajuda aprender a lidar com seus poderes recém-emergentes.
- Um senhor da guerra avança das profundezas da selva para conquistar a vila, apoiado por um exército de abhumanos com armas avançadas e uma vasta máquina de guerra capaz de esmagar cidades puxada por mil bestas acorrentadas.

AS REGIÕES SELVAGENS

Embora a história humana do Nono Mundo se estenda por centenas de anos, pela maioria dos padrões, a civilização é jovem. A maior parte do mundo ainda é inexplorado. Mistérios e perigos são abundantes. Qualquer coisa pode estar além da próxima elevação, depois daquelas árvores ou no fundo do lago.

As selvas são pontuadas por terrenos estranhos e inesperados, o resultado intencional ou acidental da tecnologia do passado. Montanhas flutuantes, árvores de cristal, campos de gosma cinzenta e colinas brilhando com radiação estranha são apenas alguns exemplos.

Da mesma forma, o clima do Nono Mundo é estranho e perigoso. Ilhas cobertas de gelo no meio de lagos tropicais, tempestades de energia e chuvas de pedras ou peixes podem acontecer e de fato ocorrem.

Mas as regiões selvagens também são habitadas. Vilas isoladas, castelos solitários, torres misteriosas, templos ocultos, civilizações perdidas e comunidades de criaturas não humanas podem ser encontrados no meio do descampado, nas profundezas das florestas e selvas e situados nas montanhas. Tribos perversas de abhumanos canibais, grupos itinerantes de saqueadores e autômatos insanos caçam nas áreas selvagens. E, claro, as ruínas antigas, máquinas e as reminiscências do passado podem ser encontrados quando alguém explora o vasto ermo.

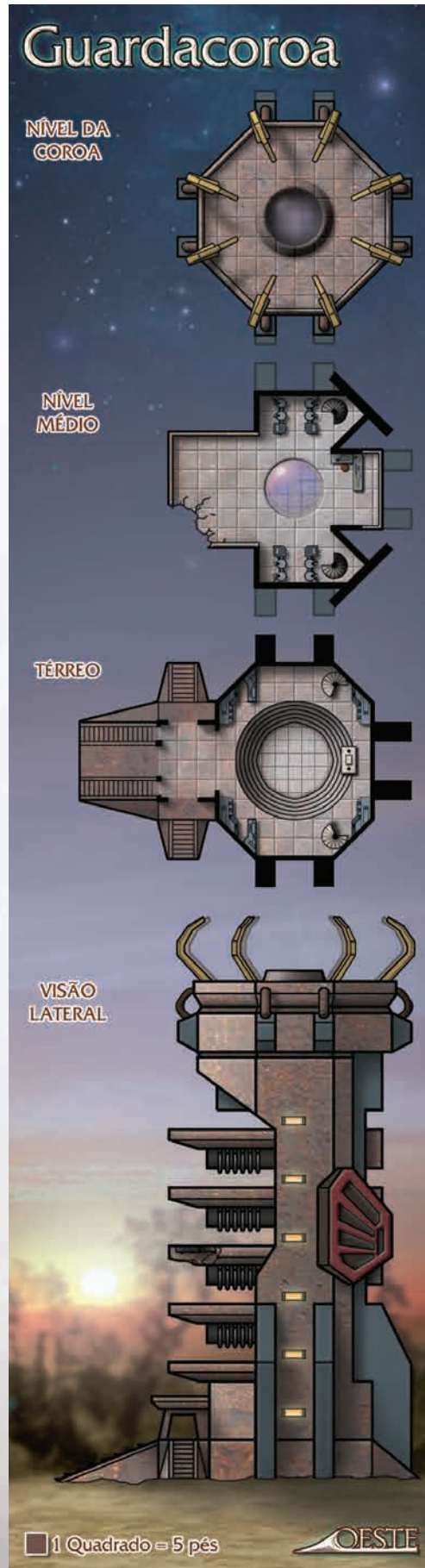
Cenários

Regiões selvagens são um destino atraente para os exploradores. Áreas imensas de terras desconhecidas e mistério esperam aqueles que se atrevem a entrar. Poucos caminhos estão disponíveis, assim exploradores devem fazer o seu próprio caminho e estar prontos para encontrar as criaturas estranhas do Nono Mundo. Mas às vezes há mais do que isso no ermo.

- Um estudioso contrata os PJs para mapear uma região inexplorada.
- Os PJs encontram uma tempestade bizarra que parece afetar o tempo.
- Um comerciante contrata os PJs para trilhar uma nova rota de comércio.
- Um nobre precisa de ajuda na limpeza de terrenos e na construção de estruturas.
- Um pequeno grupo de abhumanos pede aos PJs para ajudá-los contra um autômato saqueador.
- Um portal interdimensional que permite que criaturas estranhas entrem no mundo precisa ser fechado.
- Um pequeno assentamento foi dizimado, mas pelo quê?
- Um cavaleiro saúda os PJs ao chegarem a sua propriedade remota, mas os proíbem de entrar na torre.
- Perdidos em uma região remota e alienígena, os PJs devem encontrar alimento comestível e uma maneira de sobreviver.
- Um terrível enxame de insetos mortíferos se aproxima e os PJs devem encontrar abrigo.
- Um louco tenta sequestrar os PJs para realizar experimentos neles.
- Um autômato danificado dispõe de informações valiosas, se puder ser reparado.
- Uma eremita tratante, com um belo veículo com rodas movido a vapor, disse ter encontrado a chave para a imortalidade.
- Um pequeno grupo de monges construiu um templo em torno de uma máquina autoconsciente que pode ver o futuro.

RUÍNAS

Talvez o local arquetípico para aventuras de Numenera seja uma ruína de um éon anterior. Estas ruínas podem assumir muitas formas. Apesar de seu design original e propósito não importar mais, às vezes é útil ter uma lista para a geração de ideias. Mas tenha em mente que muitas vezes os PJs não devem ter a menor ideia do que eles estão explorando, porque demasiada informação irá tirar o ar de mistério alienígena e você sempre quer manter o estranho em Numenera.

Muitas ruínas não são verdadeiramente estruturas, mas vastas máquinas em que os PJs podem entrar e explorar, em busca de dispositivos que podem ser usados como esquisitices, cifras ou artefatos. Em uma máquina gigantesca, corredores podem ser tubulações e salas podem ser simplesmente entroncamentos, nunca destinados a habitação — apenas acesso.

Guardacoroa está nos confins do Além e serve como um excelente exemplo de uma estrutura tecnológica antiga que poderia ser facilmente explorada ou mesmo utilizada por seres humanos do Nono Mundo. Foi um observatório? Uma unidade de pesquisa? Um hospital? Uma casa? Uma pista de aterrissagem para um veículo? Nós não temos nenhuma ideia, e muito provavelmente os PJs nunca terão capacidade de determinar exatamente. O que quer dizer que não importa. Algo que pode ser compreendido geralmente deixa de ser interessante. Se os PJs explorarem Guardacoroa, ou se ela está ocupada por outros com os quais os PJs interagem, a estrutura em si nunca deve ser totalmente compreendida. Na verdade, pelo menos em algum nível, ela não deve fazer sentido, pois foi construída por pessoas (seres humanos? Talvez não) cujas vidas foram completamente incompreensíveis para os nonomundianos.

Por causa do mistério ser tão importante para o estranho, o Nono Mundo nunca é sobre definições estritas ou quantificações concretas. "Descreva, não defina" pode ser a regra número um.

Assim que os jogadores parecerem entender algo sobre o passado, mude-o. Enquanto os aspectos de seu próprio mundo e sua própria civilização devem ser acessíveis e compreensíveis, os mundos anteriores nunca devem ser — pelo menos não completamente. Mantenha o mistério vivo. É assim que você o mantém parecendo magia.

Os interiores destes grandes complexos existem principalmente em três dimensões. Eixos verticais são tão comuns como corredores horizontais. O layout raramente faz sentido para um ser humano do Nono Mundo (ou para aqueles do século 21). Exploradores não devem tentar adivinhar o propósito por trás de tudo o que encontram. Pois isso seria inútil. Enquanto os PJs exploram a ruína, saliente o enorme tamanho de seus arredores. Muitas vezes, cobrir todo o interior não é possível e raramente é o mais importante, portanto, um mapa detalhado de cada canto e acesso é apenas ocasionalmente útil. Na maioria das vezes, você pode conviver com descrições vagas, dizendo algo como: "Você passa por corredores cilíndricos retorcidos por mais de uma hora, às vezes se esforçando ao longo de máquinas e caídas em ruínas, antes de chegar a uma câmara interessante..."

Se você já jogou outros jogos de fantasia onde os PJs exploram ambientes no estilo calabouços cheio de armadilhas, quebra-cabeças, monstros e locais estranhos e isolados, você pode adaptar muitos desses mesmos princípios aqui também. É claro que uma armadilha ou um quebra-cabeça podem simplesmente ser uma máquina que os personagens não entendem. Por que a câmara cilíndrica gira, à medida que desce em um mecanismo parecido com um ventilador? Os PJs nunca vão saber, mas isso uma vez fez parte normal de um grande motor acionado por uma turbina.

Nem todas as ruínas são no estilo de masmorras cheias de máquinas. Alguns são edifícios individuais — torres, cúpulas ou estruturas estranhas demais para se dar um nome simples. Elas podem ser tão antigas que se tornaram incorporadas à paisagem.

A maioria das ruínas envolve uma grande quantidade de metal, vidro e, talvez, sintético. Algumas são feitas de pedra, pelo menos em parte (embora possa ser na verdade uma substância artificial que apenas se pareça com pedra). Outras ruínas podem ser cristalinas ou mesmo orgânicas, feitas de seres vivos ou construídas a partir dos ossos, conchas ou carapaças de criaturas mortas. Não é difícil imaginar ruínas construídas inteiramente de energia — campos de força ou luz sólida que possuem a aparência e textura de uma outra substância.

Tipos Possíveis de Ruínas

Edifício (incompreensível)
Complexo de edifícios (incompreensível)
Complexo subterrâneo
Grande veículo terrestre
Embarcação voadora ou espacial
Monumento
Laboratório
Armazém
Central de energia
Túneis de trânsito subterrâneos
Aeroporto ou espaçoporto
Portal transdimensional
Complexo residencial
Instalação de bioengenharia
Alojamento/incubadora de criaturas
Sistemas de tubulações
Fábrica
Esgoto
Estação de comunicação
Fábrica de processamento
Mina
Cidade inteira

Cenários

Independentemente do seu tamanho e da natureza, ruínas estão cheias de perigos, incluindo os seguintes.

- Mecanismos de defesa
- Autômatos defensivos ou criaturas de bioengenharia
- Tecnologias e máquinas incompreensíveis cujo projeto original é um mistério, mas agora são simplesmente perigosas
- Máquinas que estão com defeito devido à idade ou aos danos
- Estruturas enfraquecidas ou parcialmente desmoronadas
- Criaturas que fixaram residência

UMA PALAVRA FINAL

Como Mestre, você é o guia para o resto do grupo enquanto vocês exploram o Nono Mundo. É um lugar estranho e não se destina a ser plenamente compreendido. A sensação do cenário — o clima sombrio, os mistérios insolúveis, as viradas inesperadas, as perguntas sem resposta e os enormes perigos — são muito mais importantes do que os detalhes. Ao ambientar as histórias do seu grupo aqui, concentre-se mais em manter este estado de espírito do que em qualquer outro aspecto de ser um Mestre. As regras são importantes, a diversão é importante e a imersão e credibilidade são importantes, mas tudo isso é secundário para o clima e a atmosfera do verdadeiramente estranho. Estabeleça isso primeiro e o resto seguirá naturalmente.

PARTE 8:

AVENTURAS

CAPÍTULO 24

PANORAMA DE AVENTURAS

Mestres, é claro, devem se sentir livres para modificar qualquer coisa em qualquer uma das aventuras a fim de fazê-las funcionar melhor com os seus jogadores em sua campanha.

A PARTE 8: AVENTURAS APRESENTA QUATRO AVENTURAS DE NUMENERA. CADA UMA É MUITO DIFERENTE EM TEMA E ESTILO, BEM COMO EM APRESENTAÇÃO.

O BEALE DE BOREGAL (página 367) é destinada a ser a primeira aventura de Numenera de um Mestre. Ela é apresentada com o máximo de conselhos e assistência que um novo Mestre vai precisar. Ela ainda vem com um fluxograma que mostra o curso da aventura. O fluxograma é um exemplo de como Mestres podem escrever as suas próprias aventuras — algumas frases são tudo o que você realmente precisa.

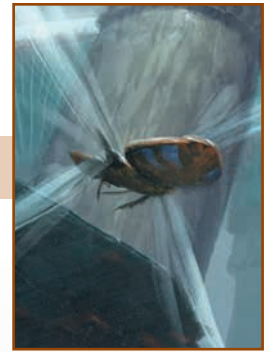
NAVE SEMEADORA (página 379) é uma aventura baseada em área em que os PJs exploram um mapa da forma que escolherem. Ela mostra como o Mestre pode configurar aventuras sem se preocupar com a ordem em que as coisas acontecem. Os jogadores podem explorar encontros baseados em localização na ordem que desejarem. "Nave Semeadora" poderia ser expandida em uma aventura muito maior.

O PREÇO OCULTO (página 385) é uma aventura urbana com investigação, traição e intriga criminal. É potencialmente ilimitada e parte do pressuposto que o Mestre pode improvisar PNJs e situações na medida em que surge a necessidade. Isso mostra que nem todas as aventuras no Nono Mundo devem ser centradas em torno do passado. Essa configuração e jogo lidam com todos os tipos de cenários.

TRÊS SANTUÁRIOS (página 390) é uma aventura grandiosa envolvendo uma organização maníaca e um enredo que apresenta um poder potencialmente capaz de mudar o mundo. Abrange uma grande parte do norte do Baluarte e requer um Mestre que possa lidar com uma grande organização e como ela poderia reagir às ameaças de dentro e de fora. Esta aventura mostra que em Numenera, você não precisa esperar até o final da campanha para os PJs interagirem com pessoas, conceitos e descobertas poderosas.

Estas quatro aventuras são apenas o começo. As melhores aventuras serão criadas por você, com seus jogadores e personagens específicos em mente.

CAPÍTULO 25

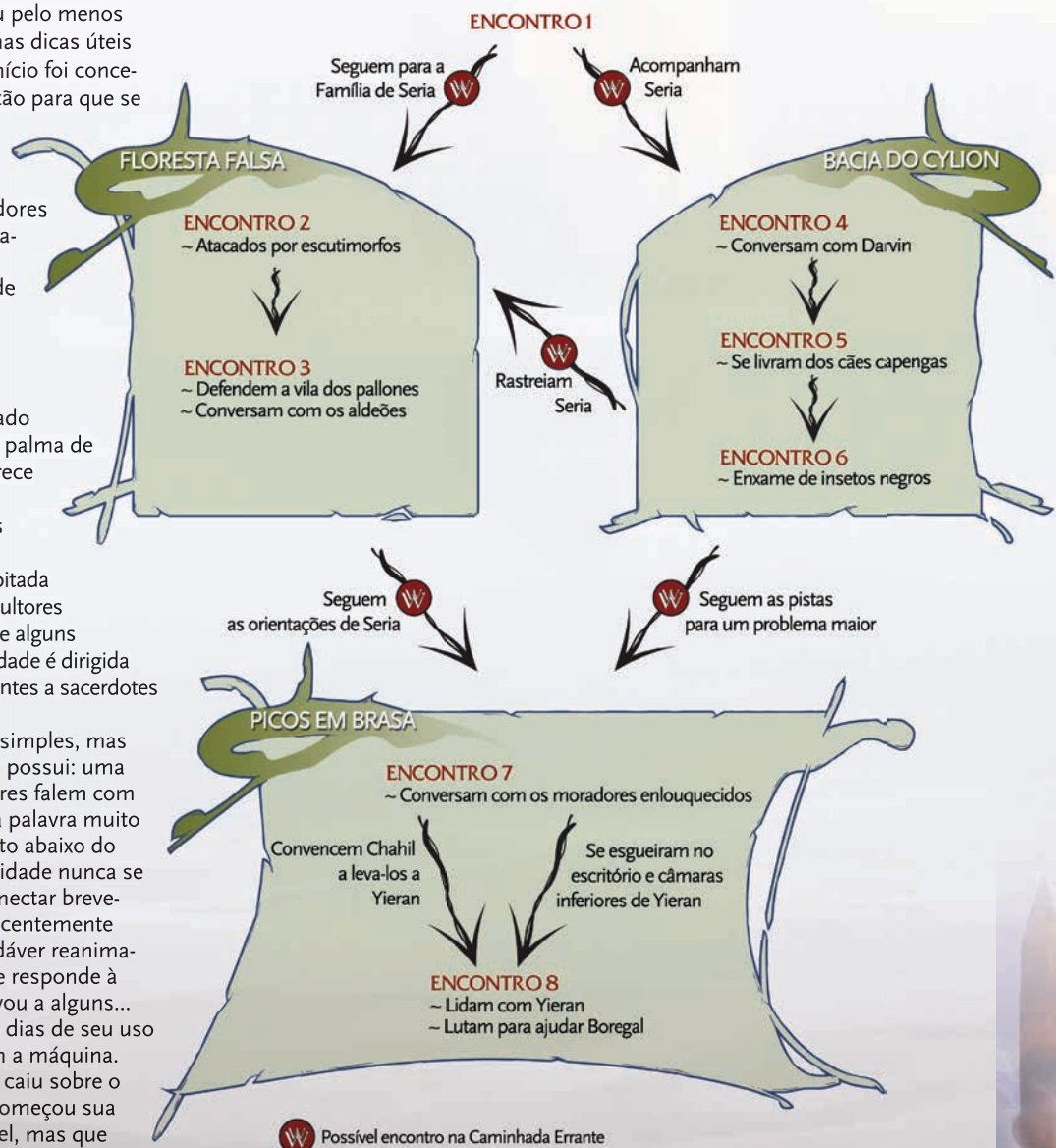
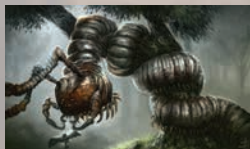
O BEALE DE BOREGAL

Esta aventura funciona bem com personagens iniciais. Na verdade, ela é um bom cenário para iniciar uma nova campanha. É apresentada em um estilo que dá a novos Mestres (ou pelo menos Mestres novos em Numenera) algumas dicas úteis sobre como conduzir a aventura. O início foi concebido para que os PJs tenham uma razão para que se unam, embora suas origens e tipos de personagens possam ser muito diferentes.

Em "O Beale de Boregal", os jogadores terão a oportunidade de explorar lugares desconhecidos do Nono Mundo ao testar suas motivações e a força de sua convicção.

ANTECEDENTE

Muito afastado no Além há um povoado chamado Picos em Brasa. Situado na palma de uma cadeia de montanhas que se parece com uma mão gigante de sete dedos — os picos escuros a partir dos quais o povoado leva seu nome — Picos em Brasa é uma comunidade simples. Habitada principalmente por comerciantes, agricultores e peregrinos que procuram descanso de alguns dias durante a Caminhada Errante, a cidade é dirigida por um grupo de magistrados semelhantes a sacerdotes chamados devoirs.

Picos em Brasa pode ser um lugar simples, mas tem algo que nenhum outro povoado possui: uma máquina que permite que os moradores falem com os mortos. Bem, talvez falar seja uma palavra muito forte. Esta máquina, que se situa muito abaixo do solo e tem um nome que o povo da cidade nunca se atreve a sussurrar, lhes permite se conectar brevemente com as ondas cerebrais dos recentemente falecidos e fazer uma pergunta ao cadáver reanimado. Estranhamente, o cadáver sempre responde à pergunta com uma mentira, o que levou a alguns... resultados *imprevisíveis* nos primeiros dias de seu uso e fez com que os devoirs assumissem a máquina. Grande parte dessa responsabilidade caiu sobre o Magistrado Yieran, um homem que começou sua carreira como um cidadão responsável, mas que foi levado à loucura pela máquina que esperava controlar.

Recentemente, houve uma disputa entre os devoirs,

já que alguns deles acreditavam que o povoado seria melhor se a máquina pudesse ser usada para realmente ressuscitar os mortos em vez de fazê-los responder uma única pergunta (e ainda por cima incorretamente). Picos em Brasa poderia tornar-se um destino, eles argumentavam, um lugar onde as pessoas iriam trazer seus mortos e pagar generosamente para usar a máquina. Outros devoirs não tinham tanta certeza, preocupados achando que isso seria um abuso da máquina — afinal, quem sabe como ela funciona ou quais são os seus poderes? — e iria atrair não apenas pessoas de bom coração que desejam uma última conversa com o seu ente querido falecido. Alimentado pelos efeitos da máquina que alteram a mente, esse conflito tornou-se feio e, por fim, sangrento.

Quanto à máquina propriamente dita, o seu nome é Boregal. Uma vez existiu um homem com um beale (uma mutação genética que lhe permitia tocar as mentes dos outros), ele foi insultado e temido por aqueles que o rodeavam. Evitado por sua comunidade e com medo de seu próprio poder, Boregal se permitiu ser levado para os limites mais distantes do mundo e se fechou em um reduto nas profundezas da terra. Lá, ele descansou, transformando-se ano após ano em algo menos homem e mais máquina, seus poderes adormecidos e fechados para o mundo. Em algum momento, no entanto, a terra se ergueu ou foi desgastada, e a máquina chegou mais perto da superfície — perto o suficiente para que o beale de Boregal pudesse restaurar as células cerebrais mortas em uma aparência de vida, mesmo que apenas por alguns momentos.

As experimentações dos devoirs despertaram a máquina e, com ela, o homem que ela havia sido. Assustado, confuso e sem nenhuma memória de como ou por que havia chegado neste lugar, Boregal luta contra o reduto. Embora não estivesse irracional, também não estava consciente nem totalmente desperto, ele começou a gritar por socorro. Os seres humanos com beales — uma mutação genética bastante rara e muitas vezes despercebida — são afetados, assim como os seres humanos e as criaturas suscetíveis a sugestão mental. No início, apenas as pessoas próximas a Picos em Brasa são afetadas, mas à medida que Boregal começa a entrar em pânico, o seu apelo se propaga para mais longe e começa a prender uma maior gama de criaturas em sua influência.

SINOPSE

Durante uma viagem ao longo da Caminhada Errante, os PJs encontram uma estranha visão: dois jovens andando em direção a eles em um escutimorfo. A dupla pede ajuda aos PJs, forçando-os a tomar uma decisão. Uma escolha leva para a Floresta Falsa, a outro para a Bacia do Cylion.

Escutimorfo, página 242

Independente do caminho que escolherem, os PJs descobrem que algo está perturbando as criaturas da região, mas eles têm dificuldade para encontrar a fonte. Embora muitas pessoas façam observações sobre as mudanças que tenham notado, ninguém parece ter informações sólidas sobre o que poderia estar causando os problemas.

À medida que os PJs seguem uma série de pistas, eles descobrem informações que os conduzem a Picos em Brasa, um pequeno povoado ao sul. Eventualmente eles descobrem o segredo da cidade — um homem transformado em máquina enterrado nas profundezas da terra que tem o poder de brevemente ressuscitar os mortos.

Os PJs devem decidir se vão libertar a máquina ou destruí-la, em última instância, enfrentando as consequências de sua escolha.

A CAMINHADA ERRANTE

A Caminhada Errante é uma rota de peregrinação através do Nono Mundo. Ninguém sabe o tamanho exato da Caminhada, nem ninguém pode apontar exatamente onde fica o seu início ou seu fim. Muitas pessoas especulam que a Caminhada é realmente um círculo fechado que envolve todo o Nono Mundo e que alguns viajantes, especialmente aqueles com aprimoramentos ou atributos sobrenaturais, vêm trilhando eternamente por suas voltas desde épocas mais antigas que os registros.

Para a maioria, a Caminhada é muito desgastante fisicamente para ser usada como um comércio ou rota de viagem. Ela desliza através de desfiladeiros cheios de líquido, de curvas dentro de túneis apertados e de ventos em meio a matas, florestas e grande parte do Além. As recompensas parecem poucas e os perigos são muitos. No entanto, em qualquer época do ano e em qualquer ponto ao longo das seções conhecidas da rota, a Caminhada está repleta de peregrinos, exploradores e aqueles tolos o suficiente para achar que ela oferece uma passagem segura. Aqueles que seguem a Caminhada por motivos religiosos, espirituais ou outras razões, são chamados Peregrinos ou apenas Pássaros (embora este último termo seja geralmente pejorativo). Embora suas vestimentas variem, verdadeiros Peregrinos carregam alguma marca da Caminhada. Normalmente, a marca é uma elaborada e continuamente crescente cicatriz de sangue circular ao longo de sua palma; há pouca coisa para fazer ao longo da Caminhada quando não se está vagando e a natureza complexa da cicatriz dá direito de se gabar ao mostrar quanto tempo um viajante tem sobrevivido ao longo do caminho. Peregrinos experientes carregam cicatriz que chegam até o comprimento do seu braço ou em ambas as palmas das mãos.

O Além, página 174

Peregrinos, nível 2

Claro, há também muitos que trilham a Caminhada para outro tipo de crescimento, ou seja, o crescimento de seus bolsos. Estes covardes que se aproveitam dos corpos dos peregrinos caídos muitas vezes se tornam eles próprios peregrinos inadvertidos, ou se perdem ao longo da rota ou a percorrem para encontrar um lar onde eles possam se contentar com os seus despojos recém-obtidos. Eles geralmente não vão muito longe antes de caírem sob os efeitos dos elementos ou pela mão de outro covarde.

E assim, a Caminhada capta a todos em seu eterno comprimento.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

Você pode usar esta aventura como o cenário que inicia uma nova campanha. Se os PJs começam como estranhos, defina antecipadamente que os jogadores estão percorrendo a Caminhada Errante. Eles terão

que integrar seus personagens na aventura por decidirem que estão peregrinando (ou, pelo menos, no caminho). Mais sobre isso na próxima página.

A ação começa no que é chamado de Quinto Trecho da Caminhada Errante, a longa extensão seca e montanhosa do percurso que se estende aproximadamente entre o ponto mais ocidental da Bacia do Cylion — um povoado repleto de lagos que é um ponto revigorante para os viajantes cansados — e o ponto leste da Grande Placa, uma enorme construção que se eleva da terra em um grande quadrado plano de sintético e concreto. Sábios Peregrinos sabem seguir rodeando a laje, apesar desse desvio aumentar o comprimento da rota. Aqueles com menos conhecimento e amigos piores não serão avisados ao tempo. Ao norte se encontra a Floresta Falsa.

O Quinto Trecho é provavelmente a área mais bem documentada da Caminhada Errante, talvez porque exista uma série de pequenas vilas aqui e ali, e porque a extensão seja palco para uma experiência que não pode ser encontrada em qualquer outro lugar — ocasionais enxames bioluminescentes (se alguém sabe quando ou por que os enxames ocorrem, não quer contar). Os enxames consistem em milhões de organismos translúcidos que passam a maior parte de suas vidas deitados camuflados na paisagem arenosa até que de repente se levantam juntos, tornando-se bioluminescentes e seguem girando em padrões unificados de dança e de voo. Na verdade, a paisagem arenosa não é sequer areia, pois é constituído a partir de camadas dos detritos azul-esverdeados das criaturas. Esta argila suja rapidamente a pele e mancha a roupa de quem passa muito tempo aqui e às vezes é utilizado como tintura ou corante alimentar.

Antes de iniciar a aventura, cada PJ deve determinar a sua razão para estar na área (apesar de que se não se conhecerem, eles podem não ter compartilhado essa informação entre si).

As opções incluem as seguintes:

- Eles estão tentando sua própria peregrinação depois de um acontecimento trágico em sua vida.
- Eles esperam conseguir um vislumbre de um enxame luminescente por razões pessoais ou científicas.
- Eles são covardes esperando conseguir os espólios dos Peregrinos mortos ao longo do caminho.
- Eles estão perdidos no meio do caminho para outro lugar.
- Eles ouviram rumores sobre um tesouro na Floresta Falsa.
- Eles ouviram rumores sobre uma “máquina de ressureição” em algum lugar próximo.
- Eles esperam ser os primeiros a escalar a Grande Placa.
- Eles estão coletando argila pra tingir alguma coisa que eles estão criando ou construindo.
- Eles possuem alguma outra razão, mais pessoal.

ENCONTROS NA CAMINHADA ERRANTE

Durante esta aventura, os PJs passam muito do seu tempo viajando. Há pouco digno de nota ao longo do caminho, mas os personagens podem usar o tempo para aprofundar suas relações um com o outro.

O grupo terá de acampar pelo menos por uma noite .

Mestres podem adicionar encontros paralelos para a viagem, se desejarem. Esses encontros podem ser introduzidos em qualquer lugar e em qualquer momento, enquanto os PJs estiverem localizados no Quinto Trecho da Caminhada Errante.

Os Bandos Covardes

Este encontro paralelo pode ser usado a qualquer momento em que os PJs estiverem perto da Caminhada. Deve ocorrer à noite, mas não precisa ocorrer no local da Boca Moledro, onde o zaelem tem passado o seus últimos momentos.

Zaelem, nível 3, vitalidade 118, 2 em Armadura, ações furtivas como nível 4

Os "bandos covardes" são conhecidos principalmente através de sussurros e rumores. Acredita-se que sejam grupos de seres humanos ou abhumanos que percorrem os limites do Quinto Trecho (e talvez algumas outras partes) da Caminhada Errante, os bandos covardes são na verdade criaturas chamadas zaelem.

De longe, um zaelem parece ser um grupo de bandidos que se move rapidamente como um pela terra. Na verdade, é uma única criatura. Seu corpo principal tem formato de lesma e é amplo e plano, com a boca na parte inferior e extrusões duras em suas costas que crescem de 1,5 a 1,8 m de altura — os "bandidos". A metade inferior da criatura pode ser tão grande quanto 90 cm² e assume a cor do solo abaixo dela. Um zaelem se abaixa sobre uma criatura caída e tenta sufocar a presa antes de suga-la em sua totalidade — corpo, roupas e pertences — para sua boca.

Acredita-se que algumas partes do mundo que a Língua que Dizima seja a voz poderosa e enraivecida dos mortos. Profane as memórias ou corpos dos mortos e a Língua que Dizima virá até você. Muitos adultos dizem que não acreditam na antiga maldição, mas eles reverentemente honram as Bocas Moledros.

As extrusões que se elevam a partir costas da criatura são construídas a partir dos bens recolhidos dos mortos, o que ela não consegue digerir. As saliências crescem mais conforme cada morte subsequente. Isso também torna um zaelem perigoso de maneiras imprevisíveis. Dependendo da estranha variedade de objetos que ele integrou, quando atacado, poderia exalar um veneno, projetar uma explosão ou um cone de chamas se uma arma numenera estiver entre os restos de suas vitimas. Os zaelem não sabem como controlar a numenera, mas eles podem ser perigosos do mesmo jeito.

Se um PJ estiver sentado ou em pé, os bandos covardes tentam derrubá-lo no chão, com um ataque bem sucedido que não inflige danos. Se o zaelem for bem sucedido ou se os personagens já estiverem deitados (talvez adormecidos), ele em seguida tenta abaixar seu corpo grande e plano sobre a vítima para sufocá-la. O sufocamento dura quatro rodadas e durante cada rodada a vítima pode tentar uma teste de defesa de Potência para se libertar.

Ataques de zaelem são a origem da popular (e muitas vezes mal interpretada) expressão: "Quando na Caminhada, um homem faz bem em dormir com o melhor dos seus amigos."

Espólio: Se os PJs conseguirem matar um zaelem e dar uma olhada mais de perto, é provável que encontrem peças utilizáveis, equipamentos de explorador e talvez até 1d6 cifras entre as extrusões.

Enxames Luminescentes

Enxame Luminescente, nível 2

Já faz bastante tempo desde que o povo da Caminhada viu um enxame luminescente, no entanto, muitos esperaram longamente por ele. As histórias que foram passadas de geração em geração descrevem-no como uma bela visão, algo que vai além de palavras e admiração. No entanto, é altamente provável que ninguém vivo atualmente jamais tenha visto um.

Se os PJs encontram um enxame luminescente, isso acontece mais rápido do que parece ser possível. Em um momento o céu noturno está escuro. No próximo, o céu inteiro está cheio de orbes azuis-esverdeados que parecem mover-se em uma dança coreografada intrincada. As criaturas são frias ao toque e não fazem mal para os PJs se rasparem contra a pele dos personagens. O evento parece se prolongar por horas, talvez até mesmo as pessoas mais interessadas percebam sua atenção sobrecarregada pela duração da dança.

Esta não é uma mera dança, no entanto; é a fase transitória das criaturas a partir de larva para adulto. Elas estão se conectando em longas cadeias, girando seu caminho em hélices triplas gigantes que, uma vez concluída, perdem a sua luminescência e caem no chão. As criaturas larvais recém-formadas estão morrendo de fome após a sua longa transição, e os personagens provavelmente parecem com saborosos petiscos.

Se os PJs estiverem nas proximidades quando isso ocorre, eles poderão ser atacados por doze criaturas larvais.

Levando a Menina

Este encontro só funciona se os PJs optaram por levar Seria com eles em suas viagens.

À medida que os PJs se deitam para a noite, eles descobrem que quatro dos peregrinos do início do dia os têm seguido. Em vez de uma conversa amigável que os PCs esperavam, o grupo lhes pede para entregar a menina, deixando claro que isso significaria lhe fazer mal.

Com as perguntas certas ou táticas de intimidação, os PJs podem descobrir que a razão tem a ver com a capacidade de Seria em controlar os escutimorfos. Os PJs podem entregá-la, assustar os peregrinos levando-os a saírem sem ela ou combatê-los.

ENCONTRO 1: O CAMPO DAS BOCAS MOLEDROS

Os PJs estão reunidos em uma das Bocas Moledros escondidas na sombra de uma enorme estrutura metálica ao longo da Caminhada. Estas depressões circulares rasas — cada uma marcada por uma mureta redonda construída a partir das mandíbulas de Peregrinos mortos — são consideradas entre os poucos lugares seguros ao longo deste trecho da rota. Aqueles que entram num círculo ósseo devem fazer alguma promessa de sua boa intenção aos caídos para que as bocas dos mortos não acordem e exerçam o seu castigo. Mesmo aqueles que não acreditam na chamada Língua que Dizima podem descobrir-se alvo de uma arma se tentarem quebrar a paz aqui.

Ainda assim, os PJs já devem ter ouvido o rumor de que algo está atacando mesmo aqueles que descansam nos moledros. Viajar nessa área está mais perigoso do que o habitual. Outros acampando dentro e ao redor das Bocas Moledros têm ouvido histórias semelhantes.

Uma vez que todos os jogadores estejam confortáveis com o local onde estão e o que está acontecendo, leia ou parafraseie o seguinte.

LEIA EM VOZ ALTA

O acampamento é, em grande parte, pacífico, com cerca de uma dúzia de viajantes compartilhando o espaço de dormir e cozinhar. Não há enxame luminescente, mas existem estrelas e globos luminosos e um pouco de bebida, e o tempo no sotavento da estrutura é seco e aceitável. No início da noite, vocês ouvem uma conversa descontente sobre a falta de um enxame luminescente e alguns contos sussurrados sobre a Ventania de Ferro a caminho dessa região. Mas é somente quando a conversa se volta para a recente onda de mortes nas Bocas Moledros que o grupo se torna mais inquieto.

Rumores, insiste um velho, as palmas de ambas as mãos e o comprimento exposto de seus braços cobertos de elaboradas cicatrizes de sangue.

Minha mãe viu com seus próprios olhos, diz outro homem mais jovem, que aponta para uma mulher que dorme ao longo da borda da depressão e, em seguida, faz um círculo de aumento com os dedos. *Ela tem olhos mecânicos e, acredite em mim, ela vê tudo*. Há risos nervosos no grupo. A maioria das pessoas tem uma mãe, afinal, e se lembra de sua visão impossível, aumentada ou não.

Provavelmente nada humana, diz um terceiro viajante, e um quarto e quinto concordam.

Os PJs podem interpor suas próprias crenças sobre o que está acontecendo nos Moledros. É provável que personagens que estejam na Caminhada por um tempo saibam mais detalhes, mas os PJs podem usar esta oportunidade para compartilhar as suas próprias interpretações ou para concordar ou discordar com outros personagens ou PNJs. Sinta-se livre para adicionar detalhes sobre os PNJs e fazê-los participar da discussão, mas tenha em mente que eles não vão se envolver na ação ou no resto da aventura. (É por isso que eles não receberam nomes aqui.)

Esta é uma oportunidade para os PJs fortalecerem as conexões com outros membros do seu grupo, então, incentive-os, assumindo os papéis de vários PNJs e trazendo-os para a conversa. (A verdade é que o zaelem vêm atacando pessoas nas Bocas Moledros, mas a pergunta é: por quê?)

LEIA EM VOZ ALTA

Tarde da noite, a conversa sobre feridas estranhas e cadáveres deixa todos com calafrios apesar do ar fresco e a discussão deixa muitos do círculo acordados muito tempo além de seu horário habitual.

Ainda assim, no final, todos dormem, como devem, e não são poucos que se encontram surpresos em acordar inteiros e ilesos pela manhã. Há algo delicioso sobre abrir os olhos para a luz se elevando e perceber que não é nem o brilho da vida após a morte, nem o brilho da lâmina de uma faca descendo. Esta compreensão dá à atividade da manhã uma sensação turbulenta e de camaradagem.

BEALE

Um beale é uma habilidade genética rara de oferecer sugestões mentais para criaturas e as pessoas que possuem essa habilidade também são frequentemente chamadas por esse termo. Beales estão ligados uns aos outros por ligações mentais tênues que parecem intensificar à medida que se aproximam de outros semelhantes. (Imagine um sistema solar onde o poder gravitacional de uma estrela puxa os planetas mais próximos um do outro e para si mesmo.)

A palavra "beale" é uma deturpação de "beal", um termo escocês para a foz de um rio ou vale (originalmente do gaélico "beul", que significa boca). Presumivelmente, a palavra foi originalmente usada de forma jocosa, uma maneira de descrever aqueles com a capacidade de se comunicar sem o uso de sua boca. É a melhor aproximação que temos hoje para um termo que enseja tanto respeito e medo e que é usada como uma maldição em algumas partes do Nono Mundo.

O Mestre pode decidir o quão rapidamente os PJs aprendem a palavra e do componente genético de Seria e Boregal. Em vários pontos da história, o Mestre deve apresentar várias pistas sobre a capacidade incomum de tocar a mente de Seria e a palavra "beale" pode ser sussurrada por aqueles que temem ou reverenciam o poder.

Quando vocês estão levantando o acampamento, surge o som de cascos a distância. De longe, isso talvez pareça com o som de um exército, um grande número de criaturas fazendo o seu caminho em direção à depressão, embora não haja nenhum sinal de tal coisa, nem mesmo a partir dos olhos aumentados da mãe. Por mim, no entanto, ela declara que na verdade é apenas uma criatura, um escutimorfo, vindo da direção da Floresta Falsa através da areia em um ritmo incrível, carregando pelo menos dois condutores. Há um murmúrio no grupo com esta notícia — rebanhos de escutimorfos permeiam a Floresta Falsa no extremo norte do Quinto Trecho, envolvendo seus corpos segmentados em volta dos troncos de condução de calor. Ninguém monta essas criaturas.

Tem certeza do que você está vendo, mãe?, pergunta o jovem, apenas para ser calado pelos outros que voltam seus olhos para o norte.

A criatura e seus condutores chegam rapidamente, seus muitos pés chatos mal perturbam o solo enquanto se estabelece a uma paragem entre a estrutura e a depressão.

Um dos condutores é um jovem, claramente ferido em algum tipo de luta. Seus ferimentos são graves, mas provavelmente não oferecem risco de vida. O outro condutor, um pouco mais velho do que uma menina, está claramente perturbado. Nenhum deles carrega as marcas dos peregrinos, nem as bainhas de suas calças estão manchadas com o denunciador azul-esverdeado da área. PJs observadores podem notar que a menina, mesmo

O círculo de aumento — um gesto em que uma pessoa faz dois punhos um cima do outro e os torce em direções opostos — utilizado para designar aumentos físicos. Ocasionalmente usado como um gesto depreciativo.

Patel, nível 2

Seria, nível 2, poderes mentais intermitentes para influenciar e se comunicar no curto alcance como o Mestre achar adequado

Pallone, página 254

na sua angústia, parece ser a única que está, de alguma forma, domando o escutimorfo. O escutimorfo não permite que ninguém se aproxime dele. Ao falar com o jovem, que diz que seu nome é Patel, os PJs podem facilmente descobrir que a menina é sua irmã, Seria; que eles e sua família foram atacados por criaturas chamadas pallones e que eles estão cavalgando em busca de ajuda. Patel implora aos PJs para levarem sua irmã para a Bacia do Cylion, dizendo que ela precisa de algum tipo de proteção (apesar dele não dizer qual), enquanto ele volta para ajudar a defender sua família dos atacantes.

Se os PJs tentarem obter mais informações a partir dele, um teste bem sucedido baseado em Intelecto significa que ele se afeiçoa a um determinado membro do grupo. Patel pode dizer a esta pessoa que Seria controla o escutimorfo através de seus poderes como beale e que a proteção que ela precisa é de sua mente, que vem sendo afetada pela estranheza que parece estar assolando toda a região. No entanto, como ele é muito protetor em relação a Seria e relutante em revelar seus segredos, a dificuldade em obter esta informação é aumentada em três passos, para um total de 5. Não importa o resultado do teste, Patel não vai compartilhar essas informações com todo o grupo, apenas em uma conversa privada com o único PJ com quem ele fala.

Seria está claramente perturbada, mal sendo capaz de formar frases completas. A única vez que ela fala é para discordar de seu irmão. Ela pede aos PJs para deixarem-na e viajarem de volta com Patel para ajudar a família na Floresta Falsa. Ela insiste que ela pode chegar à Bacia do Cylion sozinha. Se os PJs fizerem tentativas adicionais para se comunicar com ela, ela continua a repetir seu pedido.

Intromissão do Mestre: Se algum dos PJs tocar Seria, em qualquer ponto, eles ouvem-na pronunciar algo gutural e lírico. No entanto, o som é apenas em suas mentes. Isso os dá uma ligação estranha com ela, e ao longo da aventura, eles às vezes vão ouvir suas palavras sem sentido em sua cabeça. Esta forma de geas não estimula os PJs afetados a uma determinada ação, mas lhes dá um sentimento de inquietação quando se movem perto de lugares que são importantes para a menina.

O Escutimorfo: Assim que Seria já não estiver em contato físico com o escutimorfo, a criatura interrompe sua conexão com ela. Se alguém tenta tocá-la ou mesmo se aproximar a menos de 1,5m dela, é provável que o escutimorfo ataque. Caso contrário, ele desliza para longe.

Escolha dos PJs: Neste ponto, os PJs devem escolher um caminho — ajudar Seria, indo para a Bacia do Cylion (Encontro 4), ou ajudar a família, indo para a Floresta Falsa (Encontro 2). Para se envolverem na ação, eles vão ter que escolher uma das duas opções, embora não importe qual. Se os PJs se separarem, eles provavelmente se encontrarão novamente em breve. (Se os personagens seguirem caminhos separados, você terá que executar vários encontros ao mesmo tempo, com cada grupo de PJs lidando apenas com metade da situação. Não é tão difícil de fazer — é como avançar e retroceder entre duas cenas em um filme).

De qualquer maneira, os PJs vão descobrir logo que algo estranho está acontecendo em uma escala muito maior do que a vida de dois jovens. Algo está a criar distúrbios ímpares entre as criaturas da área. Apesar de muitas pessoas que vivem na região terem notado as rupturas e poderiam ter feito alguma observação sobre elas para os PJs, poucos parecem ter qualquer compreensão da causa.

ENCONTRO 2: FLORESTA FALSA

De longe, a Floresta Falsa parece ser uma floresta real, provavelmente cultivada. Todas as árvores de grande porte parecem ter o mesmo diâmetro e a mesma altura. Só a aproximação dos PJs permite a eles descobrir que o nome "Floresta Falsa" é mais do que adequado. Ela já foi uma espécie de estrutura, mas agora parece mais com um bosque de árvores. No entanto, as árvores não são árvores, mas um campo de tubos de sintético cobertos com uma malha viva no topo.

Cada tubo marrom-acinzentado começa cerca de 6 cm acima do solo e se ergue a 6,1 m no ar. Os tubos possuem cerca de 3 m em diâmetro e são ocos por dentro. Um grande escutimorfo enrolado em cada tubo, e o exoesqueleto marrom da criatura, áspero e calcado, fazem o tubo parecer com um verdadeiro tronco de árvore. PJs que tentem subir nos tubos pelo lado de fora notam que as criaturas liberaram uma substância vaporosa que torna seus exoesqueletos escorregadios. Tentar matar ou ferir um escutimorfo faz com que a criatura se erga a partir de sua posição enrolada ao redor da árvore, com suas grandes pinças frontais procurando ferir o atacante. Se um escutimorfo desperta, os outros também começam a responder.

O interior de alguns dos tubos tem pequenos recortes, formando um tipo de escada. A malha em cima dos tubos, que uma vez foi algum tipo de telhado de proteção, agora pende em tiras longas e está repleta de detritos, tanto naturais quanto artificiais. Apesar de sua idade, a trama é forte e, na maior parte dos lugares, ainda suporta o peso de um humano andando sobre ela.

Sob o Geas: Se algum dos PJs estiver sob o geas de Seria, quanto mais próximo chegar da Floresta Falsa, mais forte a sua sensação de desconforto se torna. Ele cria uma sensação de mal estar no estômago e um pouco de dor de cabeça. Embora isso não comprometa os personagens afetados, fornece uma oportunidade para uma intromissão do Mestre. PJs que estão em combate ou em uma conversa

podem perceber a sensação de mal-estar piorando a ponto de ser suficiente para que eles se atrapalhem com suas armas, errem o alvo ou sofram em suas perícias de conversação.

Atacados na Floresta: Enquanto os PJs exploram a Floresta Falsa, eles são atacados por um escutimorfo agitado. A criatura age de forma irregular. Felizmente, se conseguirem causar 10 pontos de dano, ele foge.

ENCONTRO 3: A ALDEIA ARRUINADA

A poucas centenas de metros dentro da Floresta Falsa, os PJs descobrem uma clareira que aparece conter os restos de uma pequena vila: três estruturas triangulares que são feitas de uma substância viva semelhante à trama acima. Estas são claramente habitações, e uma inspeção rápida do local mostra que já houve no passado quase uma dúzia de estruturas semelhantes, que foram destruídas desde então. Algumas pessoas estão na área, reconstruindo as estruturas, limpando e recolhendo as armas. O clima geral parece ser de exaustão e medo. À medida que os PJs chegam, os moradores de repente pegam em armas, em sua maioria longas lanças e bordões de metal e sintético.

Os personagens podem pensar que os moradores estão se preparando para atacá-los, mas eles rapidamente percebem que as pessoas estão, ao contrário, atacando criaturas finas quase invisíveis no ar acima deles. Estas criaturas são os pallones sobre as quais Patel os alertou. Seis pallones de vários tamanhos atacam os aldeões e os PJs. Eles são especialmente agressivos, aumentando o seu nível para 3 neste encontro. Os moradores são hábeis com as suas armas e competentes em batalha, embora fique evidente que eles não estão acostumados a lutar com esta criatura em particular.

Os PJs que ajudam na luta são recompensados com a gratidão dos moradores e convidados a partilhar uma refeição e conversa.

Conversando com os Aldeões: Interações possíveis com PNJ incluem os seguintes.

Naedi, a mãe de Seria e Patel. Ela aborda os PJs tão logo fica claro que eles vieram ajudar. Se os PJs mencionam os nomes de um dos seus filhos, ela fica ansiosa para ouvir sobre o destino deles. Naedi é igualmente disposta a explicar que este ataque à sua cidade é o segundo feito pelos pallones em poucos dias. Em seu estado perturbado, ela com veemência acusa todo mundo, menos a sua filha.

No entanto, um PJ que a acalme e faça se sentir segura descobre que sua verdadeira preocupação é que tudo isso talvez seja culpa de Seria. Ela pode até admitir que Seria seja um beale (fazê-la revelar esse fato é uma tarefa de nível 4).

Lowd, o avô de Seria e atual líder do povoado. Ele está preocupado com seus netos, mas diz, um pouco rispidamente "Essa menina é capaz de cuidar de si mesma e ainda de mais alguns". Ele parece mais preocupado com a reconstrução do povoado e com prepará-lo para se defender contra novos ataques. PJs que o ajudem com esta tarefa por mais de uma hora notam que ele oferece a sua própria visão da história: alguma coisa embaixo da terra está perturbando a ordem natural das criaturas na área. "Eu sinto a sua atração que vem dos dedos a oeste", ele diz. Esta é uma referência aos Picos em Brasa, mas a conexão pode ainda não ser óbvia. Descobrir a referência a este ponto é uma tarefa de Intelecto com dificuldade 4.

Lowd, nível 3

Vibris, um homem jovem. Vibris parece permanecer separado dos demais. Embora ele tenha lutado bravamente contra os pallones, ele se retira para a margem do povoado após a batalha, fumando e vendo os outros moradores. Se os PJs se aproximarem dele, ele tenta se livrar deles grosseiramente com um olhar ou uma palavra dura. Os especialistas em persuasão ou charme (e quem oferecer a ele um pouco de comida, algo para fumar ou coisa semelhante) o ouvirá dizer: "Não acredito nesses tolos. Quem fez isso tudo foi aquela menina. Por que você não pergunta para ela por que isso vem acontecendo?"

Vibris, nível 3

Outros aldeões falam geralmente sobre como as criaturas na área têm agido de forma extraordinariamente agressiva recentemente. Mesmo os escutimorfos tem se desenrolado de suas árvores-tubo para atacar sem provocação.

Escolha do PJ: A partir daqui, os personagens podem se dirigir para o oeste para os Picos em Brasa (Encontro 7) ou ir para a Bacia do Cylion e tentar rastrear a menina (Encontro 4).

ENCONTRO 4: ÁGUAS AGITADAS

Se os PJs seguir em direção à Bacia do Cylion, eles provavelmente terão Seria com eles. Embora ela pareça não ter problemas físicos — ela é capaz de manter o ritmo do grupo com surpreendente facilidade — a menina permanece quieta e tensa, claramente em algum tipo de angústia mental. PJs que falarem com ela calmamente, sem fazer um monte de perguntas (para este teste, a dificuldade é aumentada em um passo) podem descobrir que ela está preocupada com sua família e com a vila e que ela está ouvindo um barulho estranho e sentindo dor na cabeça que torna difícil pensar ou falar claramente.

Naedi, nível 3

Se, ao contrário, os PJs chegarem na Bacia do Cylion procurando Seria e Patel, alguém irá indicar para eles a direção certa depois que eles perguntarem um pouco ao redor (ou comprarem um remédio de cura). Os irmãos estão com Darvin (veja abaixo), que se vê incapaz de curar Seria devido aos cães capengas no jardim de sintético.

Bacia do Cylion

Situada na borda oeste do Quinto Trecho da Caminhada Errante, a aldeia de Bacia do Cylion é um lugar de descanso e cura para peregrinos e outros viajantes.

A região é assim nomeada em razão de uma série de cinco pequenos corpos aquosos, todos mais ou menos do mesmo tamanho, com cerca de 6,1 m de diâmetro e 90 cm de profundidade — que são dispostos em uma linha reta. Cada bacia se enche a partir de uma fonte natural com um líquido de cor diferente. Quando os viajantes chegam ao povoado pelo único caminho, eles encontram as bacias nesta ordem: vermelho, laranja, amarelo, verde e preto. Cada bacia também está cheia com algo mais — uma sopa primordial de nanites, criaturas microscópicas e outros elementos que ajudam a curar enfermidades físicas e doenças simples.

A aldeia cresceu ao redor dos corpos de água, usando-os como uma espécie de rua principal. A maioria dos negócios está relacionada com a saúde e o bem-estar, e a comunidade possui uma grande variedade de pessoas que se dizem curandeiros de um tipo ou de outro. Um grande número de lojas e barracas oferece vários tipos de remédios para a saúde — mãos cicatrizantes e cânticos, poções e pílulas, ídolos e velas, objetos técnicos e mecânicos e muito mais. Nada é cobrado para usar as bacias, mas muito do fluxo de receita da cidade é baseado em um comércio turístico movimentado com a venda de outros remédios. Assim, as bacias são bem iluminadas e as pessoas as usam em todas as horas do dia e da noite.

Darvin, nível 4

Chegada: Quando os PJs chegam à Bacia do Cylion, percebem que a cidade é movimentada com uma grande variedade de pessoas em diferentes estágios de saúde. As muitas lojas e barracas parecem ter menos bens vendáveis do que se poderia esperar. PJs que comentem sobre a falta de bens descobrem que ultimamente as lojas estão passando por um momento de dificuldade para obter suprimentos porque muitos dos fornecedores habituais não vieram para a aldeia.

PJs que perguntem sobre como obter ajuda para Seria podem acabar com demasiada informação. Uma vez que os aldeões compreendam que a ajuda é para a menina, eles se mostram excessivamente prontificados para ajudar, apregoando suas mercadorias e compartilhando sugestões contraditórias que podem deixar os personagens confusos e frustrados.

No entanto, os PJs que gastam algum dinheiro em qualquer uma das lojas notarão uma mudança repentina na personalidade do vendedor.

Normalmente, o lojista se inclina para frente e compartilha a informação como se fosse um segredo bem guardado, em vez de algo que qualquer um pode obter com um shin ou dois. "Volte para o final da rua principal, passado o lago negro, e olhe para a placa com um cérebro sobre ela."

LEIA EM VOZ ALTA

"Rua Principal" é apenas um conjunto de longas pranchas de madeira fixadas ao longo de ambos os lados das bacias. Nas águas, homens, mulheres e criaturas brincam e descansam. Crianças se atiram em torno de vocês enquanto vocês fazem o seu caminho na reta final do arco-íris de lagoas.

Cão capenga, página 235

De todas as cores não naturais — o vermelho sangue, o laranja do pôr do sol, o verde da folha mais brilhante contra a luz — é talvez o negro que enche vocês de um sentimento de mal-estar. Se o líquido fosse como alcatrão ou oleoso, não iria perturbar tanto seus sentidos. Mas é aguado, ralo e ainda assim de um preto tão profundo como se fosse sólido. Crianças chapinham e brincam em sua escuridão, espalhando longos fluxos de tinta incrivelmente escura em direção uns aos outros até que escorra por seus cabelos e pele em veios negros.

Desvie o olhar se você puder, assim você não esquece o que está procurando: uma loja, uma placa. E para além da bacia preta, lá está ela: uma placa de madeira com um cérebro real pregado nela com dois pregos grandes e grossos. Pelo tamanho, o cérebro não parece ser humano, mas é difícil ter certeza.

Sob a placa está uma mulher que tem o rosto de uma curandeira mercurial. Fragmentos afiados de metal e sintético sobressaem em semicírculos em torno de seus olhos, da base do nariz e dos cantos de sua boca.

"Venha", diz ela, sem dar-lhe tempo para falar ou pedir ou mesmo abrir a boca. "Eu sei o que você procura."

O nome da mulher é Darvin e ela é especialista em doenças do cérebro. Dentro de sua loja existem tubos e fios que compõem máquinas que parecem ser uma miscelânea reunida. Ela pergunta qual a história dos PJs, mas enquanto ela escuta, a maior parte de sua atenção está focada em Seria. Darvin diz que tem um remédio, mas precisa de materiais a partir do jardim de sintético de fora da aldeia. O jardim, ela conta, costumava ser um recurso da comunidade, um lugar para produzir muitos dos materiais que os curandeiros locais necessitam para as suas poções e remédios, mas, recentemente, uma matilha de cães capengas assumiu a área, mantendo os curandeiros a distância.

"É perigoso", ela demonstra cautela. "Mas os moradores daqui ficariam em débito com vocês, caso vocês consigam dar um jeito de devolver a segurança para o jardim de sintético. Deixe a menina comigo para que eu possa prepará-la."

Se os PJs concordarem em ir, Darvin lhes pede para trazer de volta quatro longas tiras de um metal vermelho, além de uma pera dourada, que "pode dar um choquinho ao toque."

ENCONTRO 5: O JARDIM DE SINTÉTICO

O jardim de sintético fica fora da cidade para o leste. Parece algo como um jardim tradicional, construído com longas fileiras. Algumas fileiras são o lar de plantas com flores, ervas ou comestíveis, enquanto outras fileiras abrigam coisas que crescem parecendo ser tão sintéticas quanto são orgânicas. Seis cães capengas se mudaram para a área, embora ninguém saiba o porquê.

Se os PJs conseguirem matar os cães e assegurar o jardim, uma pequena aferição lhes permitirá

descobrir uma fileira de plantas que produzem folhas feitas de longo metal vermelho, bem como um pequeno arbusto que tem uma ou duas “peras” douradas ainda no galho. Qualquer PJ que pegue uma pera do arbusto provavelmente vai receber um choquinho, mas isso só ocorre no primeiro toque.

Aqueles com perícias na identificação e utilização de plantas ou na numenera também podem encontrar coisas úteis adicionais aqui. (O Mestre pode expandir isso como desejar.)

Se os PJs voltarem vitoriosos, Darvin diz que ela preparou Seria, mas que precisa de um dia para realizar a cura. Nesse ponto, ela diz, Seria deve ser capaz de lhes dizer mais sobre o que aconteceu com ela e dar pistas sobre o seu próximo passo. Uma vez que a história a respeito da ajuda dos PJs com o jardim de sintético se espalhe, os habitantes da aldeia os gratificam e oferecem alojamento gratuito, poções de cura e refeições durante a sua estadia.

ENCONTRO 6: UMA NOITE NA CIDADE

Durante a noite, os PJs ouvem gritos e pancadas. Se investigarem, descobrem três pessoas que acabaram de sair da bacia preta. Todos os três estão cobertos de fluxos de pequenos insetos negros que escorrem como água por suas peles. Os insetos são facilmente sacudidos e pisados ou esmagados, mas as vítimas demonstram pequenas manchas roxas por toda sua pele exposta. As contusões não são dolorosas, mas elas coçam loucamente.

Se um dos PJs estava na bacia preta durante este tempo, ele também passa pelo ataque desses insetos.

A aldeia parece desconcertada por este incidente, mas não surpresa. O consenso geral é que este tipo de coisa — a chegada dos cães capengas, criaturas nocivas nas bacias — parece estar acontecendo cada vez mais.

Na manhã seguinte, Seria está ostentando uma estranha nova aparência: duas tiras vermelhas e douradas em sua bochecha esquerda. De muitas maneiras, ela parece ser uma pessoa totalmente diferente, agora conversando e rindo, brincando com os PJs, agradecendo-lhes pela ajuda e fazendo os preparativos para retornar à sua família.

Se os PJs perguntarem, ela diz que sentiu que havia uma mente conectada com a dela a partir do noroeste, um homem-máquina no fundo da terra. Ela desenha um mapa para eles na terra, apontando claramente o pico da montanha de sete dedos como o local ao qual ela está se referindo. Não é preciso muito esforço para perceber que estes se tratam dos Picos em Brasa.

“Ele está com medo”, diz ela. “Mas eu não gosto dele. Ele me fez sentir mal e eu não quero que vocês o ajudem. Mas vocês têm que fazer isso. Eu acho que vocês precisam.”

Não importa o que os PJs digam, Seria deixa claro que ela vai voltar para a sua família para se certificar de que eles estão seguros e bem.

Quaisquer PJs que estivessem anteriormente ligados com ela agora sentem aquela sensação de inquietação se retirando, e são surpreendidos ao descobrir o quão melhor eles de repente se sentem.

ENCONTRO 7: PICOS EM BRASA

Se os PJs viajarem para os Picos em Brasa, encontram o que deveria ser uma simples aldeia. A maioria dos edifícios no centro da aldeia é feita de pedra e aço, com uma mistura de cimento verde escuro entre os blocos. Na periferia, as casas são em sua maioria esculpidas nas bordas de montanha, muitas vezes revelando o interior verde escuro da paisagem.

No entanto, Picos em Brasa parece estar passando por algum tipo de convulsão, quase levada aos limites da insanidade. Os sinais de destruição e violência — janelas quebradas, incêndios recentes, pessoas com curativos —estão por toda parte. Os comerciantes, criadores de cavot e peregrinos estão com muito medo de falar com os PJs ou um com o outro. Eles olham para os PJs (e para muitos de seus colegas residentes) com óbvia desconfiança. Grupos de pessoas se reúnem em pequenos aglomerados, sussurrando entre si e se preparando para o próximo surto de violência.

Se os PJs perguntarem sobre a violência, vão receber uma mistura bizarra de respostas, todas expressões da paranoia e insanidade de Boregal:

- “Eu não gosto da forma como todos nesta cidade cantam no meio da noite, rezando por algum deus sombrio. Eu acho que preciso mata-los.”
- “Todos aqui me odeiam porque eu sou o único que conhece a verdade a respeito do universo.”
- “Um monte de gente por aqui tem algum tipo de máquina estranha em seus cérebros. Você consegue ver isso quando eles falam.”
- “Eu estava apenas cuidando de minha própria vida quando todo mundo começou a atacar todo mundo. Foi como viver em um hospício.”
- “Você deve ser um dos malucos por estar me perguntando isso.”

Com um pouco de persuasão ou intimidação (uma tarefa de nível 4), os PJs conseguem arranjar alguém para lhes dizer para procurar pelo Magistrado Yieran, que pode ser encontrado no Fórum dos Mortos — o edifício de pedra circular no meio da aldeia. Yieran é o líder dos devoirs e, portanto, da própria Picos em Brasa, embora ninguém o tenha visto por dias.

Se os PJs perguntarem sobre uma máquina de ressurreição ou qualquer tipo de máquina, eles não só não recebem nenhuma resposta, mas, além disso, a pessoa os ataca na hora (um morador típico é de nível 2) ou espera para reunir alguns amigos e atacar os PJs mais tarde.

Procurando por Yieran: Dentro do Fórum dos Mortos, os PJs entram em um escritório externo que parece ter sido saqueado. Papéis e máquinas estão espalhados. Um personagem observador pode perceber alguns respingos de sangue no chão e nos móveis (uma tarefa de nível 5).

Um jovem bastante frenético parece estar procurando por algo na antessala, seu cabelo loiro caindo sobre o rosto quando ele para sua busca para cumprimentar os personagens. Este é Chahil. Se os PJs perguntarem sobre o Magistrado Yieran, ele diz que o magistrado não está vendo ninguém por agora, devido aos assassinatos.

PJs que passarem algum tempo nas bacias adicionam 1 a todos os testes de recuperação que fizerem enquanto estiverem na cidade.

Cavots são criaturas pequenas e negras semelhantes a roedores. Como vegetarianos, elas subsistem de uma dieta de cerejas echar, encontradas em arbustos que crescem melhor em lugares escuros e úmidos. Incapazes de digerir as sementes das cerejas, os cavots as descartam depois de tê-las polido em um bonito amarelo brilhante. Muitos dos aldeões criam cavots e utilizam as sementes não apenas como moeda, mas também como sinais de riqueza, decorando suas roupas e pertences pessoais com elas.

Chahil, nível 3

Todo texto "Leia em Voz Alta" são informações que os PJs provavelmente precisam saber. Você pode, é claro, parafrasear esta informação em suas próprias palavras.

Se os PJs agirem diplomaticamente, podem fazê-lo responder algumas perguntas, mas nada parece fazer sentido. Chahil fala sobre os devoirs tanto como se eles estivessem para voltar a qualquer momento quanto como se eles estivessem todos mortos. É difícil obter qualquer informação verdadeira dele. Chahil insiste que os PJs devem voltar mais tarde. No entanto, se forem persistentes e persuasivos (tarefas de convencê-lo são de nível 6 devido ao seu estado de agitação), Chahil leva os PJs para o escritório privado para ver Yieran. Se os PJs não conseguirem nada com Chahil, eles podem precisar elaborar um plano para se esgueirar por conta própria.

Esgueirando-se: A porta do escritório privado do magistrado (no centro exato do edifício) tem duas fechaduras e requer dois testes. A primeira fechadura possui nível 2, a segunda — uma caixa metálica ornamentada preenchida com peças em movimento, como um quebra-cabeça deslizante — é de nível 4.

O escritório privado não possui nada fora do comum, apenas uma mesa e alguns baús. PJs observadores notam que o quarto parece particularmente frio no seu centro exato — uma área quadrada de cerca de 1,5 m onde a temperatura cai drasticamente. Se eles pularem ou pisarem nesse espaço, o piso ressoa como se fosse oco. Qualquer PJ que se abaixar no chão para procurar vai encontrar uma porta circular com um botão ao lado. Uma vez que o botão é pressionado, a porta se abre muito rapidamente; PJs que estão acima dela devem fazer um teste de defesa de Velocidade (nível 2) para evitar cair no buraco.

Magistrado Yieran, nível 4

Se eles caírem, caem por um vão em quase breu de 9,1 m por entre conjunto circular de escadas de pedra. Eles sofrem 3 pontos de dano.

Se eles não caírem, as escadas não são sequer perigosas, desde que os PJs não pisem em falso durante a descida.

ENCONTRO 8: SONO PROFUNDO

Na parte inferior da escada, um corredor leva a uma porta trancada com um painel espelhado ao lado. Se os PJs entraram furtivamente por conta própria, eles têm que descobrir como passar pela porta trancada com sussurro. Para abrir a porta, deve-se tocar no painel e dizer "Vaddershim", forçar a tranca de nível 6 com um pé-de-cabra ou arrombar a porta (uma tarefa nível 5). Se Chahil está com os personagens, ele conhece a chave e pode levá-los através dela.

Além da porta, os PJs encontram Yieran e a fonte de todos os problemas que a área está experimentando. Se Chahil não está com o grupo, altere essa parte do texto para ler em voz alta.

LEIA EM VOZ ALTA

As escadas são circulares e bem gastas, o ar que corre no piso é mais frio do que você poderia esperar. Um odor de algo azedo e apodrecendo — talvez uma fruta, ou carne queimada ou uma criatura morta debaixo das tábuas de assoalho — assalta seu nariz. Na parte inferior da escada, uma série de tochas de parede indica o caminho por um túnel. No final, Chahil põe a mão contra um quadrado espelhado e diz algo inaudível, os lábios chegando a raspar na superfície do quadrado. A porta se abre para revelar uma sala grande e sem adornos. Este não é um porão ou uma sala subterrânea, mas um necrotério — um pré-túmulo.

Corpos embrulhados em tiras de mortalhas tingidas por cavot, o tecido roxo escuro como contusões, descansam deitados em bancos. As únicas partes desembrulhadas são suas cabeças. Faces olham fixa e inexpressivamente para cima, os olhos arregalados, boca frouxa. As cabeças de todos os mortos estão raspadas, e chamuscadas em cada uma das suas testas com uma marca negra do tamanho de um punho humano.

No outro extremo da sala, bem iluminado por chamas e globos luminosos, um tubo vem da parede, um grande pistão brilhante descansando em uma cuba clara de água borbulhante.

No centro da sala, um homem inclina-se sobre um dos corpos, o ouvido na boca do homem morto. Parece como se ele estivesse o ouvindo respirar, exceto pelo fato de que a boca do homem morto está se movendo. Não, não apenas se movendo — falando.

Magistrado Yieran: O líder dos devoirs e da aldeia é um homem alto e de fala mansa que já passou por muita pressão. Sua roupa é bem cuidada e os seus emblemas de cargo — um alfinete de prata retangular em sua garganta e um pedaço circular de metal que ele sempre segura em sua mão direita — estão limpos e brilhantes.

Ele não parece surpreso ao ver a abordagem dos PJs, e reconhece sua presença com um aceno de cabeça.

"Vocês estão aqui para me prejudicar ou para me ajudar?", ele pergunta. Se os PJs dizem "ajudar", ele meneia a cabeça e vai responder suas perguntas, embora ocasionalmente lhes dê ordens, como mandando pegar várias ferramentas ou varrer.

Se os PJs não disserem mais nada, Yieran os ignora completamente e vai voltar a lidar com todos os mortos ao redor.

Através de conversa, os personagens podem aprender:

- A história dos devoirs e da máquina de ressureição, que se encontra muita mais profundamente abaixo, bem como o que Yieran sabe a respeito de Boregal — o que, na verdade, não é muito.
- Que a assim chamada máquina de ressureição não é capaz de despertar os mortos, mas pode os trazer de volta por tempo o suficiente para que eles respondam uma única pergunta.
- Que o morto sempre responde a pergunta com uma mentira.

Se os PJs perguntarem a Yieran o que ele perguntou ao homem morto, ele não vai lhes dizer, falando apenas: "Eu fiz a pergunta errada mais uma vez". O magistrado parece não saber nada sobre os estranhos acontecimentos no mundo exterior.

Yieran claramente perdeu a noção da realidade e não tem a quem recorrer. Ele pede ajuda aos PJs com a máquina. “Eu matei tantos quantos eu ousei”, ele sussurra. “E eu não aprendi nada. Mas eu preferia não possuir a máquina a deixá-la destruir a aldeia que eu amo.” Depois que Yieran diz isso, os PJs podem perceber que todos os mortos ao redor são os outros devoirs. Ele os matou a todos para que pudesse questioná-los e aprender como fazer a máquina parar de torturar todos levando-os à loucura.

Em uma das mesas, ele pega uma ferramenta de cabo longo com um cata-vento cravado em uma extremidade. “Corte as amarras”, diz ele, “ou mate-o. Porque eu não posso”. Ele ordena aos PJs para seguirem-no.

LEIA EM VOZ ALTA

Yieran abre uma grande porta, uma passagem tubular repleta de luz. Ela se inclina para baixo. No final da passagem há uma grande sala triangular. A maior parte da sala está ocupada com uma grande massa gelatinosa, como milhares de bolhas pretas translúcidas com o interior vermelho brilhante, presos à parede com cabos e condutores. Pedaços de coisas mecânicas e máquinas estão espalhados e amontoados, dando à sala uma impressão de um ferro-velho tecnológico.

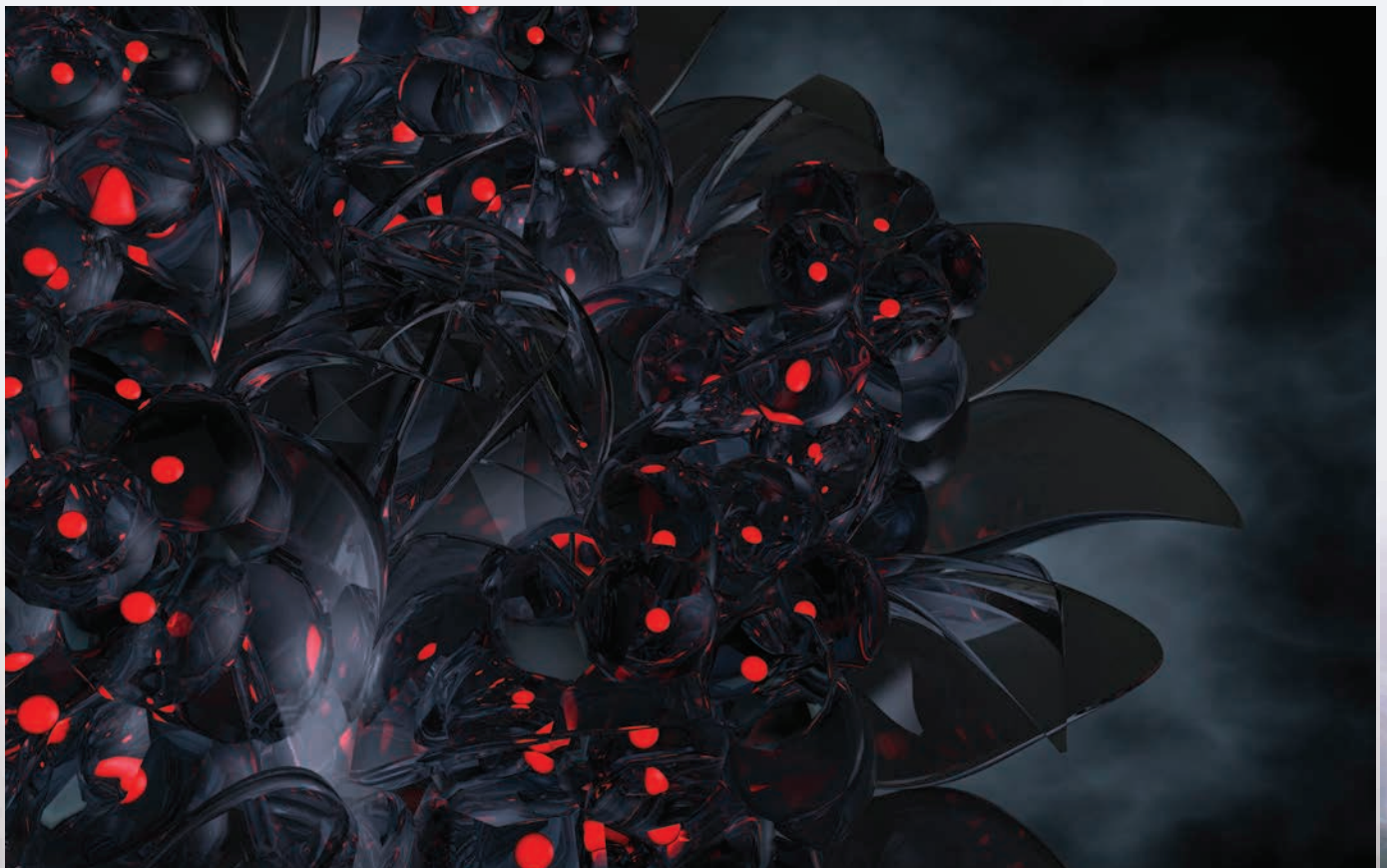
Vocês ouvem uma voz em suas cabeças — algumas palavras sem sentido, acompanhadas por uma sensação de pânico. Um apelo claro por ajuda. Um grito. Um murmúrio suplicante.

A massa é levemente macia ao toque e muito quente, mas ela não se move ou responde quando tocada. Ao longo da parte de trás da massa, perto de onde ela se junta com parede, corre uma costura que parece se encaixar com a ferramenta que o magistrado deu aos PJs.

A massa é Boregal. Não há nenhuma maneira de se comunicar com ele neste estado, exceto através de poderes mentais. Se algum dos PJs possui tais habilidades, pode tentar se conectar com a mente de Boregal. A princípio, isso resulta em mensagens de pânico total e ainda mais fortes apelos por libertação. Se eles o acalmarem e o convencerem de que eles podem ajudá-lo a escapar (uma tarefa de nível 5), Boregal se torna calmo e os orienta para um pequeno interruptor na parte inferior da massa. Girar o interruptor, basicamente, faz com que as bolhas estourem e derretam, deixando apenas o cérebro petrificado. Tudo está calmo por dentro dele — pelo menos por enquanto.

Se os PJs atacarem ou danificarem a massa, na tentativa de destruí-lo, Boregal começa a usar seus poderes mentais para atacar todos na sala.

Se os PJs utilizarem a ferramenta para cortar ao longo da costura, a massa cai no chão. No interior há um objeto petrificado que uma vez pode ter sido um cérebro. Assim que o cérebro é libertado, ele começa a atrair todo o material solto na sala para si, criando uma forma humana. Pedras, pequenas armas, ferramentas, pedaços da massa gelatinosa e qualquer coisa que os PJs não estejam segurando se torna parte da estrutura do corpo.

“Quando eu digo que alguns dos meus melhores amigos são artificiais, a maioria das pessoas não tem ideia do que estou falando.” ~ Sir Arthour

Se tudo chegar ao ponto de uma briga, ela deve ser épica. Dê uma olhada nos encontros que você já jogou com os PJs. Eles foram muito difíceis ou muito fáceis? Você pode querer mexer com as estatísticas de Boregal para torná-lo mais adequado para o seu jogo. Se um PJ costuma causar regularmente 9 pontos de dano (o que derrubaria Boregal em apenas três ataques), por exemplo, aumentar a Armadura de Boregal em 1 ponto permitirá que ele dure pelo menos mais uma rodada.

Recompensando com Pontos de Experiência: *Além de conceder XP para qualquer tipo de artefato adquirido, recompense cada PJ com 1 XP por descobrir a verdade sobre Boregal e 1 XP por lidar (de um modo ou de outro) com a ameaça que ele representa para a área. Finalmente, você pode considerar conceder 1 XP para cada PJ por terem ajudado Seria e Patel e descobrirem que as aparências podem enganar — às vezes grandes poderes vêm disfarçados como algo que parece frágil.*

Boregal

Nível 5 (15)

Descrição: Embora seu cérebro ainda esteja neste mundo, o corpo de Boregal não mais existe. No entanto, a força de seu beale é tamanha que ele pode fazer mais do que tocar outras mentes; ele pode controlar objetos inanimados para construir para si um corpo novamente. Uma vez que seu novo corpo esteja completo, ele luta, atacando com sua mente e com sua forma física.

Motivação: Autodefesa, o desejo de se libertar

Vitalidade: 20

Dano Infligido: 3

Armadura: 2

Modificações: Ataca aqueles com poderes mentais como nível 6.

Combate: O ataque mental primário de Boregal é para desorientar e confundir o inimigo, mas o ataque também causa 6 pontos de dano de Intelecto (ignorando Armadura) a todos no alcance longo. Se um inimigo chegar perto o suficiente para tocar o corpo de Boregal, ele responde com um ataque físico defensivo.

Como um ataque alternativo, Boregal pode mirar um único PJ e fazer com que a vítima perca o próximo turno, bem como sofrer 6 pontos de dano de Intelecto.

Interação: Enquanto Boregal está dentro da máquina, telepatia é a única maneira de comunicar com ele. Se for liberado, ele pode falar e ouvir normalmente. Ele está confuso, assustado, irritado e paranoico. Boregal está claramente meio louco de pânico e medo, devido à quantidade de tempo que ele passou preso entre a vida e a morte. Não há como se relacionar com ele.

Espólio: O núcleo do cérebro petrificado de Boregal não pode ser destruído, e ele ainda parece ter uma pequena quantidade de poder — provavelmente resultado da quantidade de tempo que ele ficou conectado a máquinas. Este núcleo pode ser usado para restaurar a energia de um artefato esgotado se um personagem fizer um teste de Intelecto (use o nível do artefato esgotado como a dificuldade).

Intromissão do Mestre: Boregal assume o controle mental de um personagem e o força a lutar contra seus amigos por duas rodadas.

Resgatando Boregal: Se os PJs se comunicarem com Boregal com sucesso e acalmá-lo com a verdade ou mentiras, ele permanece (ou volta a ser) um cérebro petrificado. Depois disso, pode falar com eles telepaticamente, tenham poderes mentais ou não. Os PJs podem tirá-lo deste lugar e fazer o que acharem que é certo com ele. As pessoas e as criaturas da região já não estão pressionadas pelo medo e pela loucura, mas devem lidar com o que aconteceu. Eles não têm ideia do que causou os distúrbios ou por que o problema parou.

Um Boregal pacificado poderia tornar-se um companheiro PNJ para os PJs. Ele nunca mais vai adotar uma forma física e se recusa a usar seus poderes para prejudicar os outros, mas poderia ser um tradutor telepático ou simplesmente um amigo estranho. Ele não tem nenhum conhecimento sobre o mundo atual que seja de alguma utilidade para os PJs.

Lutando contra Boregal: É provável que a luta seja perigosa. Tanto Chahil quanto Yieran já estão pressionados ao limite, e são facilmente controlados por Boregal e lutam em seu nome, se estiverem presentes.

Destruir Boregal encerra os efeitos sobre as pessoas e as criaturas da região. Além disso, aqueles que foram afetados percebem que eles estavam sendo influenciado por uma força externa, o que — embora ao mesmo tempo horrível — torna mais fácil para eles para se recuperarem e seguirem em frente.

Lidar com Yieran: Se Yieran sobreviver ao encontro, os PJs podem acreditar que ele precisa ser contido e responsabilizado por seus crimes. Na verdade, o magistrado não estava simplesmente sendo influenciado mentalmente. Ele é genuinamente louco e permanece assim, não importa o que aconteça com Boregal.

Espólio: Entre os objetos na sala, os PJs descobrem:

- 1d6 cifras aleatórias
- Uma esquisitice: um pequeno cone de sintético que produz uma leve brisa quando ativado
- Uma esquisitice: uma pedra preciosa encravada em um circulo de metal, que induz as pessoas que dormem perto a terem sonhos agradáveis nos quais elas comem suas comidas favoritas
- Um artefato: um bastão de sintético de 1,5 m de comprimento, que termina em uma barra de metal de 30 cm de comprimento que dá choque elétrico. Ele inflige 3 pontos de dano de Velocidade e atordoa a vítima, levando-a a perder o seu próximo turno. Esgotamento 1 em 1d10.

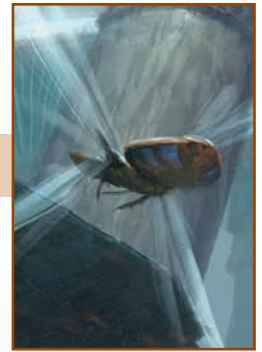
ENCERRANDO A AVENTURA

Picos em Brasa vai precisar de algum tempo para se recuperar do dano emocional e físico que sofreu, para não mencionar a perda de todos os líderes da cidade. Os aldeões são gratos porque foram salvos, mas também estão envergonhados e um pouco ressentidos. PJs procurando cordiais felicitações não vão encontrar muitas.

Além da aldeia, os moradores da região no entorno provavelmente nunca saberão o que realmente aconteceu. Mas o estranho comportamento de pessoas e criaturas chegou ao fim, e por isso, eles estão felizes.

Os PJs podem querer retomar a sua peregrinação na Caminhada Errante, ou podem acabar ficando por aqui.

CAPÍTULO 26

NAVE SEMEADORA

"Nave Semeadora" é uma aventura para personagens que tenham alguma experiência e antecedentes em exploração. Em muitos aspectos, é o exemplo perfeito da aventura do tipo "explorar uma antiga ruína". Apesar de estar situada no povoado de Druissi na Floresta Ba-Adenu, ela poderia facilmente ser realocada em quase qualquer lugar no Nono Mundo.

ANTECEDENTE

Aqueles que construíram o povoado de Druissi no casco semienterrado de uma antiga estrutura desconhecida provavelmente escolheram aquele lugar porque sabiam do benefício que traria para suas famílias. Calor emana constantemente do casco de sintético e aço durante todo o ano aquecendo casas, cozinhando alimentos e salvando vidas durante o inverno.

Se aqueles que construíram o povoado também sabiam dos potenciais perigos que a estrutura enterrada poderia trazer algum dia, fecharam os olhos.

Porém, não mais. A estrutura, na verdade, é muito mais antiga e mais perigosa do que alguém, mesmo o mais erudito, poderia ter adivinhado. Outrora o meio de transporte de seres misteriosos de um mundo anterior, a nave colidiu com a Terra éons atrás, tornando-se uma prisão enterrada para qualquer um que ainda vivia no seu interior.

Depois de um terremoto recente, mais dos destroços foi revelado, incluindo uma área onde o metal parece ter se arrebentado, criando pequenas aberturas laterais. As pessoas que vivem na superfície só sabem que o seu calor uma vez cobiçado está agora alternando entre o congelamento e a ebulição e que um líquido laranja escuro, por vezes, escoa da terra para os andares de suas casas, e que alguns moradores de Druissi desapareceram.

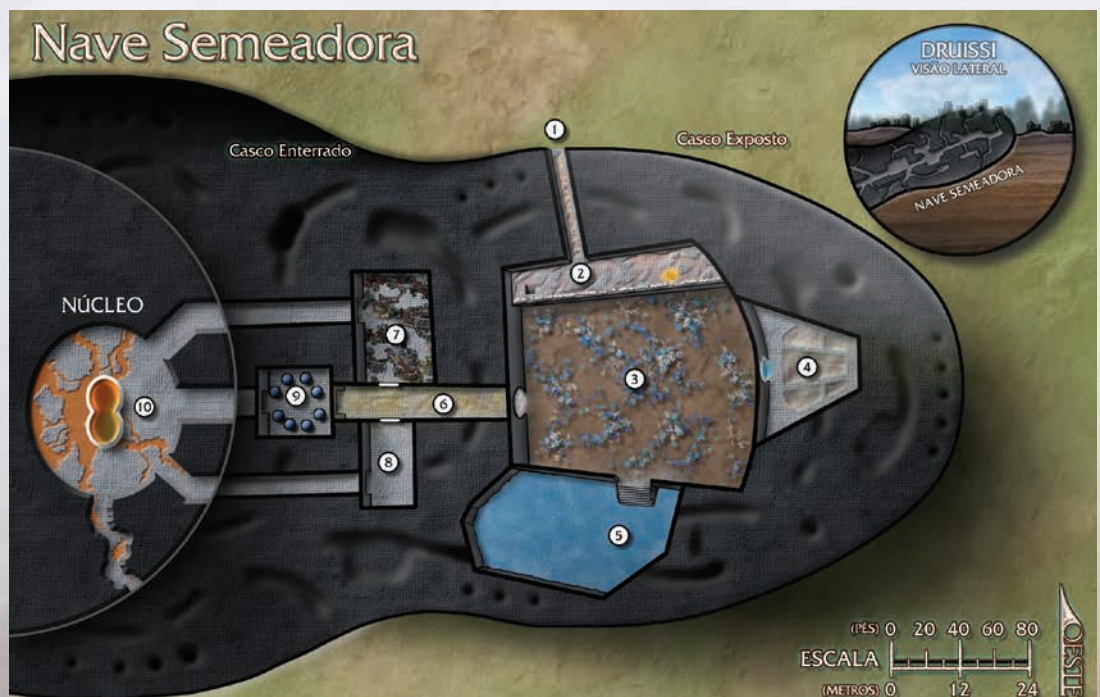
O líder do povoado está tentando manter um controle rígido sobre a tragédia, mas os membros da Hozai — um pequeno grupo religioso que prega o juízo final — está profetizando que um grande mal despertou na terra e virá contra aqueles que abusaram do seu poder.

Druissi, página 191
Floresta Ba-Adenu, página 189

SINOPSE

Os PJs decidem explorar o antigo veículo sem saber nada sobre a sua natureza.

Eles podem descobrir que uma mulher empenhada em resolver o problema da infiltração tóxica descobriu uma maneira de lidar com isso, mas encontrou um fim prematuro. Eles podem ser capazes de terminar seu trabalho. Os personagens também podem descobrir que a estrutura é uma nave de algum tipo, talvez de uma outra dimensão, e que guarda as sementes que contêm consciências perigosas que querem novos corpos neste mundo.

Os PJs também podem descobrir que a Hozai não é inteiramente o que parece ser.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

Os personagens podem ouvir falar de Druissi e da estranha estrutura sob ela através de histórias ouvidas em outro lugar, ou talvez eles cheguem ao povoado enquanto viajam. Graças a seus banhos quentes e quartos aquecidos, Druissi é uma parada de descanso cobiçada pelos viajantes, e muitos na estrada a recomendam como um bom lugar para ficar.

Use um dos seguintes ganchos para deixar os PJs interessados em explorar a nave:

Potência, página 20

Recompensa: O prefeito está oferecendo uma recompensa para qualquer um disposto a rápida e silenciosamente entrar na estrutura, matar tudo que encontrar e selar o buraco. Ele também sugere maliciosamente que estaria disposto a recompensar quem calar o membro mais barulhento da Hozai, um homem chamado Nerr, cuja agressiva e sonora pregação do fim do mundo assusta os moradores da cidade.

Resgate: Um homem chamado Geirn diz que sua esposa desapareceu. Ele não tem nenhum tipo de recompensa para oferecer, mas ele implora aos PJs para procurarem-na. Embora ele continue dizendo que ela foi levada por alguma coisa dos destroços, ele ocasionalmente se confunde e sugere que ela poderia ter ido para a estrutura por sua própria vontade.

A nave é, naturalmente, muito maior do que as poucas áreas descritas aqui. Sinta-se livre para adicionar portas e corredores que levem para outras partes da nave. Estas partes podem ser criadas por você antecipadamente, ou você pode declarar que as portas ou pontos de acesso que você adicionou estão lacrados ou bloqueados, proporcionando uma oportunidade para a exploração posterior.

Recuperação: Embora a maioria dos Hozai proclame em voz alta a vinda do grande mal, na realidade eles só querem manter as pessoas fora da estrutura para que possam explorar por si próprios. No entanto, um membro da Hozai, um homem chamado Theybis, se aproxima dos PJs para obter ajuda. Ele tem medo de entrar na estrutura, mas gostaria de amostras de seus materiais e criaturas para seu próprio uso antes que os outros membros do grupo religioso se apossem delas. Theybis promete aos PJs que ele irá criar um dispositivo numenera útil para eles a partir de partes dos destroços se trouxerem as amostras que ele quer.

ÁREA 1: CASCO EXTERIOR

Se os PJs examinarem a parte exterior da estrutura, conseguem obter um pouco de informação. Lembre-se de que ninguém em Druissi sabe coisa alguma de sua natureza além do óbvio. Eles nem sequer sabem que isso é um veículo.

LEIA EM VOZ ALTA

A seção visível da antiga estrutura é curva e parece ser feita de vários metais e sintético, unidos com botões, emendas lisas e elementos que se assemelham a dobradiças. A maior parte é lisa e algumas partes parecem mais maleáveis (ainda assim, muito fortes para quebrar ou rasgar facilmente). Outras seções — a maioria das quais são círculos com cerca de 15 cm de largura — parecem ser feitas de uma malha bem tecida. O material vibra com um ligeiro tremor constante e é quente ao toque.

A seção visível da estrutura é de cerca de 152 m de comprimento e pelo menos 61 m de largura, parte dele coberto pelos edifícios de Druissi. Esta seção na superfície parece ser apenas uma porção do tamanho total, dando a impressão de que as seções enterradas devem ser enormes.

O casco é impossível de romper. Todos os esforços feitos pelos PJs mal deixam um arranhão.

Os movimentos de terra recentes parecem ter aberto a nave em uma série de lugares. A maioria dessas aberturas é pequena — de uns poucos centímetros a não mais que 33 cm de largura — mas uma parece se quase grande o suficiente para que os PJs possam passar. Alargar o buraco pelo uso da força é uma tarefa de Potência com uma dificuldade de 4. No entanto, parece que alguém ou alguma coisa já tentou alargar o buraco e possivelmente obteve sucesso antes de retornar o material à sua posição original.

ÁREA 2: CORREDOR DE ENTRADA E MEZANINO

Entrando pelo buraco começa a exploração dos PJs.

LEIA EM VOZ ALTA

O cheiro que sobe pelo buraco alargado é de produtos químicos e podridão, um odor subjacente que está lá e, em seguida, desaparece. O buraco parece levar a um eixo ou corredor de cerca de 1,8 metros de largura. As paredes e o teto são feitos de tiras sobrepostas de sintético e o piso é composto de um material translúcido que se inclina levemente à medida que você pisa nele. A área abaixo do piso é uma vastidão escura, quebrada ocasionalmente por lampejos e fluxos de cores brilhantes.

Os PJs que continuarem descendo pelo túnel se movimentam na escuridão, sem saber se estão indo em direção a qualquer coisa. Seções ocasionais do chão afundam profundamente quando pisadas ou estão se rompem e abrem; as seções quebradas são fáceis de serem vistas se os PJs tiverem alguma fonte de luz.

A cerca de 30 metros, o túnel para abruptamente e se abre em uma sala maior que parece ser um mezanino. Construído do mesmo material que o túnel, este ambiente tem um teto baixo, com grandes quadrados de tecido pendurado para baixo. No extremo oposto da sala, a parede é feita de tiras entrecruzadas de metal que formam quadrados cerca de 15 cm por 15 cm. Do outro lado desta ampla grade ou rede, o veículo se abre mais em todas as direções; é impossível ver qualquer coisa além de escuridão e ocasionais luzes se movendo.

A Grade: PJs que tocarem a grade de mãos nuas levam um pequeno choque — inofensivo, mas o suficiente para ser muito desagradável. (Se um personagem tocar por uma rodada completa, recebe 1 ponto de dano que ignora Armadura.)

A tentativa de talhar ou cortar a grade com um objeto metálico aumenta o choque, causando 1 ponto de dano que ignora Armadura. Cortar a grade de nível 4 é possível com ferramentas padrão ou armas, mas fazer irá provocar muitos choques — trinta no total. Então, um personagem que cortar sozinho a grade sofre 30 pontos de dano, mas três personagens que trabalhem em conjunto para cortar sofrem 10 pontos cada.

As outras paredes, teto e piso são impenetráveis. Depois de pesquisar todo o mezanino, os PJs descobrem um grande círculo gelatinoso que parece ser construído no chão, perto da grade de metal. Passar a mão sobre o círculo faz com que se acenda em uma espiral laranja rodopiante. Enquanto alguém mantiver sua mão sobre o círculo, a grade não causará choque.

Além da grade, a queda até o chão da câmara que fica além é de cerca de 6,1 m. Esta é a sala principal da nave (área 3).

Escotilha Oculta: Na porção sul do mezanino, um painel secreto no chão esconde uma passagem que se inclina em ângulos até a sala principal como uma rampa. Encontrá-la é uma tarefa de percepção de nível 6, embora uma fonte de luz brilhante diminua a dificuldade em um passo.

Aranhas de Aço: Se os PJs explorarem os tecidos pendurados no teto, serão atacados. Caso contrário, o ataque pode ocorrer a qualquer momento enquanto exploram o ambiente.

LEIA EM VOZ ALTA

De cima vem o som tranquilo de metal se movendo contra metal. Há um farfalhar suave do tecido pendurado, e o pano começa a tremer levemente, como se movido por uma brisa invisível. Lentamente, uma longa perna negra ondula sobre a borda de um dos tecidos. Em seguida outra, e mais outra. Em breve, vocês veem os corpos que seguem — metálicos e pretos brilhantes, movimentando-se rapidamente com suas oito pernas, fiando finas teias metálicas que brilham na escuridão.

As criaturas são aranhas de aço. À medida que os PJs se movem através da sala, quatro aranhas despencam de suas casas em cima dos tecidos, rapidamente fiando longas teias metálicas que são afiadas como navalhas e infligem 4 pontos de dano se forem tocadas. As criaturas se mudaram para esta área depois do terremoto para aguardar o aparecimento de novas presas.

ÁREA 3: A SALA PRINCIPAL

LEIA EM VOZ ALTA

Esta câmara é grande — centenas de metros de largura e, possivelmente, a metade dessa medida em comprimento. A iluminação é muito fraca, apesar de você ter a sensação de que as coisas estão se movendo nas sombras entre as plantas que enchem a sala. Do chão ao teto, este lugar parece ter cerca de 15 metros de altura e é ainda mais alto na direção do centro.

PJs que escalarem ou seguirem por baixo do mezanino descobrem que o chão do piso principal é pantanoso e úmido. O pavimento parece ser uma combinação de lodo, lama e matéria vegetal. Personagens que ficarem parados por mais de um momento podem sentir algo deslizar sob os seus pés ou ao longo de suas pernas. O cheiro é de água estagnada e podridão.

As luzes que os PJs viram de cima são agora mais visíveis, e é evidente que muitas delas estão se movendo.

PJs com uma fonte de luz veem que a sala é como uma selva, cheia de plantas altas, brancas e azuis com folhas largas e até mesmo algumas árvores finas e espinhosas. Eles provavelmente precisam cortar através da folhagem para seguir o caminho ao redor da sala. Estas plantas são diferente de tudo que existe no exterior da estrutura, e claramente não necessitam de luz solar.

A sala está repleta de insetos estranhos voando e correndo ao redor. Eles são irritantes, mas não são perigosos (e, como as plantas, eles são totalmente desconhecidos).

Uma série de criaturas biomecânicas, em sua maioria inofensivas — as fontes de luz em movimento — debanda através do lodo, aparentemente não afetadas pela presença dos PJs. Elas são muito mais máquinas do que seres vivos, e suas aparências não se assemelham com nada que os PJs já tenham visto. Elas evitam outras criaturas correndo para as árvores. Personagens com conhecimento de numenera poderão encontrar valor na tentativa de capturar (uma tarefa de Velocidade de nível 5) e desmantelar essas criaturas. Os componentes internos de uma em cada três podem ser transformados em uma cifra aleatória por qualquer PJ que faça um teste de Intelecto com uma dificuldade de 4.

Aranha de aço, página 232

Velocidade, página 20

Intelecto, página 20

Voltando aqui mais tarde: Quando os PJs seguem para outra área e, em seguida, voltam para esta sala, eles descobrem que quatro membros da Hozai entraram na nave. Os dois grupos provavelmente assustam uns aos outros. Os Hozai reagem aos PJs com uma grande dose de hostilidade — não é esperado que alguém esteja no interior da estrutura. Se os PJs foram enviados por Theybis e o dizem, isso pode aliviar um pouco a hostilidade (mas apenas porque os Hozai reorientam sua raiva contra Theybis pelo envio de estranhos na estrutura proibida).

Exploradores Hozai, nível 4, 1 em Armadura

A Hozai sabe que a misteriosa estrutura é na verdade uma nave, e suspeitam que ela tenha origem em outra dimensão. Eles não têm nenhuma prova, mas buscam ansiosamente a confirmação de sua teoria.

Os exploradores Hozai estão interessados nas criaturas e plantas desta câmara. Eles abandonaram as suas vestes e símbolos cerimoniais, e em vez

disso, vestem óculos de proteção, capacetes, roupas de couro, luvas e botas e carregam todos os tipos de utensílios: cordas, arpões, grandes sacos, jarros para depositar espécimes, gaiolas pequenas, ferramentas e assim por diante. É claro que eles não são tolos, também estão bem armados com atiradores de dardo, espadas, lanças, e um membro carrega uma cifra: um emissor de raios de calor que inflige 9 pontos de dano.

ÁREA 4: CASCO FRONTAL

Seguindo para a frente da nave existe uma grande porta redonda que brilha suavemente e, à primeira vista, parece estar coberta com água corrente. Tocar a porta revela que ela é feita de um material desconhecido que parece estar seco e, ainda assim, fluindo. Apesar de sua aparência estranha, a porta é facilmente aberta deslizando-a.

LEIA EM VOZ ALTA

Esta sala triangular é iluminada por globos pegajosos que estão grudados nas paredes, nos muitos painéis de instrumentos (alguns intactos, outros destruídos), e em quase todas as outras superfícies. As bolhas brilham em uma variedade de cores e parecem se mover lentamente ao longo das superfícies em padrões desconhecidos. A maioria das paredes é construída com o mesmo material translúcido que vocês já viram antes. Através deles, vocês podem ver a rocha e detritos em torno da estrutura enterrada. Do outro lado das paredes, grandes túneis foram escavados através da sujeira.

Mesomeme, página 251

Descobrir 1d6 cifras aleatórias entre os escombros do painel é uma tarefa de Intelecto de nível 4. No entanto, quem fizer um teste de Intelecto com uma dificuldade de 6 encontra mais 1d6 cifras, bem como uma esquisitice aleatória.

PJs podem levar as bolhas com eles como luzes temporárias, embora um único globo não seja muito brilhante (e se extingue se for removido do veículo). Ele pode grudar na roupa, fazendo o PJ sentir seu calor à medida que o globo rasteja lentamente através de seu corpo.

Se os personagens passarem mais de dez minutos explorando esta sala, eles descobrem um skrip rasgado que parece ser razoavelmente recente, cheio de notas manuscritas e uma imagem de um dispositivo numenera. A única escrita legível diz “O calor cura fissuras”.

PJs mais perspicazes podem perceber que a voz feminina que ouvem de uma das cabeças falantes do mesomeme é a agora morta esposa de Geirn.

ÁREA 5: ESCADA SUBMERSA

Ao longo do limite mais distante da sala principal, um conjunto de escadas leva para baixo, embora cada “degrau” possua quase 90 cm de altura. Líquido escorre para baixo pelos degraus, tornando-a escorregadia, mas manejável. No final de sete degraus, as escadas desaparecem em uma sala cheia de líquido.

LEIA EM VOZ ALTA

No final da escadaria, vocês ouvem o som da voz de uma mulher, um choro suave em uma língua irreconhecível. A única palavra compreensível é um nome — Geirn. A voz parece vir da escuridão aquosa diante de vocês e ecoar pela sala. Um momento depois, outras vozes se unem. Algumas soam humanas e angustiadas, outras animalescas e amedrontadas.

As Escadas: Mover para cima e para baixo nesses degraus altos e molhados é difícil. Personagens devem se mover muito lentamente ou tentar uma tarefa de movimento de nível 3 para subir ou descer sem escorregar e cair. PJs que caem sofrem um ponto de dano e caem deitados.

A Sala: A água na sala tem pelo menos 1,8 m de profundidade na maioria dos lugares, e as laterais da sala são escorregadias.

Se PJs carregando luz descerem na sala, num primeiro momento, parece que a água está repleta com uma série de criaturas e pessoas com apenas a cabeça acima da superfície. No entanto, o que os PJs estão vendo na verdade é um mesomeme, e ele se eleva para fora da água para atacar assim que os ouve entrar na área.

Se conseguir, o mesomeme vai tentar pegar um personagem e segurá-lo debaixo d’água. O PJ deve tentar um teste de defesa de Potência a cada rodada para escapar. Se a vítima não tiver sucesso em oito rodadas consecutivas, se afoga. O mesomeme pode segurar uma criatura abaixo d’água enquanto ainda entra em combate com os outros.

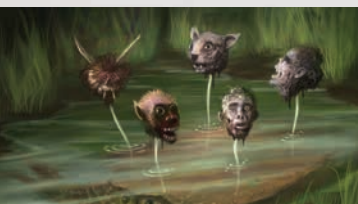
Sob a Água: Se os PJs pesquisarem esta grande área com cuidado, vasculhando o chão coberto de água, eles encontram um disco de sintético translúcido com cerca de 10 cm de diâmetro. Tal pesquisa requer, pelo menos, uma hora. O disco torna a abertura das portas na área 6 muito fácil.

ÁREA 6: CORREDOR EM CHAMAS

Na parte de trás da sala principal existe outra grande porta redonda. Parece ser feita de gelo, mas tocá-la revela que ela é construída do mesmo material que a porta oposta, apenas com uma aparência diferente. Ela desliza abrindo facilmente.

Além da porta segue um longo corredor com cerca de 6,1 m de altura e 6,1 m de um lado a outro. Ao contrário das outras áreas, o espaço é bem iluminado, com luzes amarelas tremulando ao longo do teto.

LEIA EM VOZ ALTA

O chão está molhado, embora não tão molhado quanto a estranha sala-selva. Graças às luzes do teto, vocês podem ver que o líquido é laranja escuro — talvez o mesmo fluido que os moradores de Druissi viram surgindo através do solo. Mais espesso do que água, o líquido é quente ao toque e parece fluir a partir do espaço à frente em direção à sala principal, de onde vocês acabaram de sair, atrás de vocês. No final do corredor, vocês veem um pilar de pedra translúcida verde, com cerca de 2,4 metros de altura. E está cercada por três portas circulares.

O Pilar: Se os PJs continuarem pelo corredor, a pressão de seu movimento através do ar ativa uma chama que jorra de um buraco na parede ocidental. O fogo inflige 6 pontos de dano (ignorando Armadura) em qualquer personagem que falhar em um teste de defesa de Velocidade. Aqueles que passarem no teste ainda sofrem 3 pontos de dano.

No entanto, se os PJs olharem, eles veem um mostrador na parede, no extremo norte do corredor. No mostrador aparece uma série de símbolos. Nenhum deles possui qualquer significado para os PJs, mas se girarem o dial para o símbolo que parece ser mais semelhante com o pilar, o pilar se move para frente, bloqueando o jato da chama. Se o indicador for dirigido para qualquer outra definição, lançar um d20:

1–2	O pilar se afasta da chama. Não há nenhuma maneira de fazê-lo se mover para frente do jato.
3	Um painel se abre na parede oriental, e agora existem dois jatos de chama.
4	Um painel se abre na parede, expondo mecanismos aleatórios (nada de importância).
5	Uma sirene estridente berra por dez minutos. (Isso provavelmente atrai o autômato na área 8 para o corredor.)
6–20	Nada acontece.

As portas: As três portas circulares são feitas de um material metálico com uma resistência de nível 7. A porta à direita carrega riscos profundos ao longo de sua superfície, como se outra pessoa ou criatura tivesse tentado abri-la.

A abertura dessas portas é difícil sem o disco de sintético da área 5. Se esse disco estiver presente, cerca de um terço dela ascende. A porta agora “aponta” para ser aberta facilmente, deslizando para um lado. Apenas uma porta pode ser aberta de cada vez.

ÁREA 7: ESCOMBROS

A porta para esta área foi aberta à força no passado, mas isso não faz com que seja mais fácil abri-la agora.

LEIA EM VOZ ALTA

Esta área está destruída, com detritos encobrindo o chão. Parte da estrutura entrou em colapso, e vigas metálicas de apoio caíram do teto, expondo tubulações mecânicas acima.

Pesquisando na Câmara: É preciso pelo menos uma hora para vasculhar esta sala completamente. Os PJs podem encontrar mais um skrip, como na área 4, mas isso é uma tarefa de Intelecto com dificuldade 3. O skrip contém outro desenho, desta vez uma espécie de mapa que mostra um esboço das áreas 2, 3, 4, 6 e 7. A palavra “Veículo?” está escrita em um lado do skrip. Do outro lado estão as palavras, “Mas de onde?”

A câmara também tem 1d6-1 cifras e um artefato alinhavado composto de parte dos escombros; encontrá-los é uma tarefa de Intelecto de dificuldade 4. O artefato corresponde à imagem desenhada no

skrip da área 4. O dispositivo é um fusor molecular, que pode ser usado para selar o tanque vazando na área 10 que retorna à sua força original.

Fusor molecular, página 308

ÁREA 8: GUARDIÃO

Esta câmara está quase vazia, exceto pelo autômato guardião que está aqui, esperando por intrusos. Ele ataca imediatamente e sem piedade, lutando até ser destruído.

O autômato se assemelha a um homem gigante com peito de barril e quatro braços. Dois dos braços seguram escudos de metal e dois terminam em lâminas longas e terríveis.

Autômato Guardião

Nível 5 (15)

Vitalidade: 25

Dano infligido: 5

Armadura: 4

Movimento: Curto

Modificações: Defesa com Velocidade como nível 7, devido aos escudos. Se atingido em um ponto vital em sua cabeça, o autômato solta ambos os escudos.

Combate: Um simples combatente, o autômato guardião se atira ao combate e ataca, fazendo dois ataques em cada rodada como uma única ação. Há um ponto vital em sua cabeça que um PJ pode notar fazendo um teste de Intelecto com uma dificuldade de 5. Se um personagem afirmar que ataca diretamente esse ponto e acertar, o autômato deixará cair ambos os escudos, reduzindo a sua defesa de Velocidade para o normal. Além disso, seus dois braços extras se tornam inúteis.

Espólio: Recuperar os destroços do autômato destruído garante 1d10 shins, 1d6 cifras e uma esquisitice.

Em termos técnicos, tocar uma semente desencadeia uma transferência quase instantânea de informações, codificadas diretamente para o DNA do hospedeiro. Estas informações são as memórias e padrões de pensamento do ultraterrestre. Além disso, o processo começa a reescrever o DNA do hospedeiro para criar uma sobreposição neural de modo que a consciência possa assumir o controle do corpo.

ÁREA 9: AS SEMENTES

LEIA EM VOZ ALTA

Cintilando como ovos de vidro azul brilhante, oito nódulos, cada um de 60 cm de altura e metade disso na largura, estão posicionados dentro desta câmara em meio a um labirinto de controles, cabos e mecanismos.

Cada uma dessas sementes semelhantes a ovos contém uma consciência ultraterrestre. Se uma criatura viva tocar uma semente, deve fazer um teste de defesa de Intelecto com uma dificuldade de 5. Uma falha significa que a criatura se torna hospedeira da consciência dentro da semente. A partir daí, a cada 28 horas, o hospedeiro deve fazer um novo teste de defesa de Intelecto. E a cada falha, o ultraterrestre adquire mais controle. Se o hospedeiro falhar por cinco testes, o ultraterrestre assume o controle total do corpo do hospedeiro. Suas motivações são totalmente alheias e estranhas, e não tem nenhum interesse nos objetivos do hospedeiro, amigos, família ou qualquer coisa do tipo.

Livrar o anfitrião da consciência ultraterrestre é muito difícil e, provavelmente, requer um dispositivo especial que precisa ser construído (nível 5). Em Druissi, apenas a Hozai é capaz de ter o conhecimento necessário.

Destruir as sementes é bastante fácil (uma tarefa com dificuldade 2).

Travonis ul, página 263

ÁREA 10: VAZAMENTOS

As portas ao sul nas áreas 7, 8 e 9 todas dão acesso a corredores que descem profundamente nas entranhas da nave. Estas, por sua vez, levam a uma grande câmara circular, com circunferência quase tão grande como a sala principal e duas vezes mais alta. Nela existe um tanque transparente que tem a forma de um oito e está cerca de três quartos cheio com o mesmo fluido laranja escuro encontrado na área 6. O líquido escoa lentamente através das muitas fissuras e rachaduras nas paredes do tanque.

LEIA EM VOZ ALTA

No tanque, uma miríade de criaturas desconhecidas de todos os tamanhos e formas nada freneticamente ao redor, olhando-os através do material translúcido. Na parte superior do tanque, que está aberta, outra criatura está sentada na borda. Ela alcança o líquido com sua massa de tentáculos se contorcendo e puxa quantas das criaturas nadando consegue agarrar, enfiando-as em sua grande boca. Ao som da entrada de vocês, ela para e volta sua atenção em sua direção.

Recompensando com Pontos de Experiência: *Além de conceder XP por adquirir qualquer tipo de artefato, recompense cada personagem com 1 XP se o grupo descobrir que a estrutura é um veículo e 2 XP se encontrarem a fonte do líquido estranho e pararem os vazamentos.*

A Besta: O travonis ul é uma criatura de enorme apetite que devora tudo o que puder. Ele conseguiu entrar na nave através de uma fenda no casco aqui embaixo. Será que ele é originalmente da nave? Ele simplesmente despertou com a ideia de se alimentar de criaturas de sua própria dimensão — ou isso vem de um lugar completamente diferente? Os PJs não sabem ao certo, mas uma coisa é clara: ele os ataca avidamente.

As Criaturas no Tanque: As criaturas que nadam ignoram os PJs. Elas são de natureza ultraterrestre e parecem totalmente estranhas. Apanhar um ou mais (para estudo, talvez) é uma tarefa com dificuldade 5. Elas são venenosas para se comer (veneno de nível 4 que incapacita quem comer durante uma hora devido a dores de estômago).

O Tanque Vazando: O líquido no tanque é tóxico. Tocar nele é o equivalente a um veneno de nível 4 que causa 4 pontos de dano por rodada até que a vítima faça um teste bem sucedido de defesa de Potência. Selar as rachaduras no tanque é fácil com o fusor molecular encontrado na área 7. Caso contrário, os reparos são uma tarefa com dificuldade 6 e leva até dez horas.

O Restante do Veículo: Os PJs podem continuar a explorar a nave se assim desejarem. Eles não vão encontrar quaisquer outras criaturas do lado de fora, mas a nave pode conter todos os tipos de estranhas maravilhas — qualquer uma que o Mestre queira conceber.

A Passagem para Fora: Seguir o fluxo de líquido a partir desta câmara conduz a um orifício na parede, que por sua vez leva a uma enorme fenda na fuselagem que os PJs podem usar para alcançar uma toca criada pelo travonis ul. Seguir este caminho para a superfície leva os personagens para fora da nave semeadora, bem nos arredores de Druissi.

ENCERRANDO A AVENTURA

Os moradores de Druissi não estão felizes em saber que a estrutura em que eles construíram sua cidade é na verdade uma nave estranha e perigosa. Ninguém vai ficar mais perturbado do que Geirn, se ele descobrir que sua esposa morreu, enquanto estava no interior, embora se os PJs souberem que ela estava realmente tentando consertar os perigosos vazamentos, e estava próxima de conseguir, isso irá consolar um pouco o luto do marido.

A Hozai está muito insatisfeita que os PJs tenham entrado na nave, e o grupo tenta expulsar os personagens para fora da cidade. O encrenqueiro Nerr, em particular, olha para eles de maneira rude. No entanto, o prefeito ajuda os PJs se eles concordam em se livrar de Nerr.

Se os personagens fizeram um acordo com Theybis, ele mantém sua palavra e cria para eles um dispositivo numenera, mas ele faz isso em segredo. Se for necessário, o dispositivo que ele fabrica pode ser a coisa que pode salvar qualquer PJ que tenha se tornado hospedeiro das sementes ultraterrestres.

CAPÍTULO 27

O PREÇO OCULTO

"O Preço Oculto" é uma aventura para personagens iniciantes que envolve uma breve exploração de uma estranha "ruína" seguida por intrigas urbanas. É uma boa aventura para testar a perspectiva dos personagens sobre a legalidade e obrigações pessoais. A aventura se passa em Mulen, a capital da Iscobal, mas poderia ser transportada para qualquer cidade de tamanho médio ou grande.

Mulen, página 159
Iscobal, página 158

ANTECEDENTE

As pessoas o chamam Dracogen, mas esse certamente não é o seu verdadeiro nome. Um humano carismático, mas não refinado, com o olho esquerdo de metal e vidro, ele veio para Mulen há vinte anos à frente de uma caravana e estabeleceu sua casa na majestosa ruína que os moradores afirmam ser assombrada. Se esse é o caso, ele nunca demonstrou nenhum sinal de ser; ele vive lá e prospera, usando sua loja de riquezas e tecnologia misteriosas para ajudar a financiar as façanhas de exploradores desesperados.

Mas sua ajuda vem com um preço. Dracogen é obcecado pelas maravilhas dos mundos antigos, e após uma expedição bem sucedida, os exploradores devem deixá-lo examinar qualquer numenera que descubram ao longo do caminho. Ele é dono de uma máquina extraordinária — talvez única — que pode ler um artefato ou cifra e fazer uma duplicata funcional. Infelizmente para aqueles que fazem negócios com ele, Dracogen costuma ficar com qualquer remanescente que seu dispositivo não consiga copiar, e às vezes exige um item simplesmente pelo fato dele ter chamado sua atenção e não poder suportar se separar do original. Assim, quando os exploradores apresentam um relatório ao seu patrono, nunca sabem se ele vai levar uma peça de sua numenera, ou várias, ou talvez todas elas. Independentemente disso, a maioria das pessoas morde suas línguas porque querem ficar em suas boas graças; a promessa de financiamento futuro é uma sedução que poucos podem recusar. Se Dracogen descobrir que foi enganado — e, de alguma forma, ele sempre descobre — o seu comportamento calmo dá lugar à ira, que é sutil e terrível.

Esta é a história que as pessoas sabem. Não é nenhuma surpresa que haja mais.

O homem conhecido como Dracogen é apenas o porta-voz. A magnífica ruína para onde ele se mudou estava de fato assombrada — por uma enorme criatura reptiliana chamada Dracogen, um exilado de sua casa além das estrelas. A criatura chamou por ele, e ele veio lhe servir em troca de imensa riqueza, dando um rosto humano ao seu esquema milenar. Seu acréscimo reforçou seu sucesso. Seu olho artefato pode ver o passado recente da pessoa, e sua rede secreta de circuitos subcutâneos o ajuda a conquistar as pessoas por sutilmente afetar suas atitudes e reações.

Dracogen age como o líder do submundo da cidade, usando a numenera recuperada para pilhar seus inimigos ou manter políticos rabugentos na linha. É possível que a criatura tenha colocado porta-vozes em outras cidades espalhadas pelo Nono Mundo para reunir mais numenera e mais influência. Dracogen solidificou sua base de poder aqui, mas os seus desejos se estendem muito além das riquezas insignificantes do mundo. Ele planeja atacar os portões de sua casa, retornando em glória sangrenta e vingativa.

Artefato, página 298
Cifra, página 278

SINOPSE

Os PJs tomam conhecimento sobre um fabuloso tesouro que poderiam obter, mas ele se encontra em uma plataforma flutuante elevada acima do oceano e eles não podem alcançá-lo sem ajuda. Neste caso, eles encontram um solícito patrono chamado Dracogen que lhes dá os suprimentos de que precisam. Eles completam a missão e voltam para Dracogen, que lhes pede para fazer uma coisa para ele em troca. Quando eles descobrem que a tarefa não está seguindo um curso muito honesto, precisam decidir o que fazer a seguir, escolhendo lados com muito cuidado.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

Um dos PJs se apodera de um mapa que leva para uma antiga plataforma que flutua sobre o oceano. O mapa a descreve como uma "casa do tesouro inexplorada" a cerca de 80 km da costa de Ghan e a cerca de 914 metros de altitude. É uma grande oportunidade, mas os personagens não possuem os meios para alcançar a plataforma. (Poucas pessoas possuem, razão pela qual permanece inexplorada.)

Ghan, página 145

Uma noite, enquanto eles estão em Mulen — o ponto mais próximo de onde o seu mapa mostra

Dracogen, nível 7, nível 10 para todas as tarefas de percepção, incluindo ver através de enganação, nível 8 para persuasão e conhecimento numenera; 4 em Armadura; 30 de vitalidade

para onde seguir que é facilmente alcançado — eles ouvem falar de um humano que financia expedições como a deles. Um homem chamado Dracogen serve como uma espécie de patrono para os exploradores. Ele tem vastos recursos e pode ser capaz de dar a assistência de que eles precisam. Os PJs planejam encontrá-lo em sua casa.

ENCONTRO 1: PATROCÍNIO

"Eu estou aqui para ajudar", diz Dracogen aos PJs. Sua casa é uma mansão luxuosa e bem equipada, construída a partir de uma estrutura antiga com uma forma estranha, mas quase indestrutível, feita de cerâmica e cristal.

"Tudo que vocês precisam fazer é me deixar examinar os tesouros que vocês recuperarem. Eu só quero estudá-los brevemente."

Esse é o trato. Se os PJs contarem a ele sobre o mapa e a plataforma, e concordarem com seus termos (bastante generosos), Dracogen lhes assegura que ele vai ser capaz de encontrar uma solução para o problema deles. Pode demorar um dia ou dois — talvez um pouco mais.

Com certeza, três dias depois, um mensageiro entrega uma mensagem para os PJs, onde quer que estejam. Dracogen conseguiu reunir o que eles precisam.

Quando eles se encontram novamente com o seu novo patrono, ele tem quatro cifras ocultistas. São mochilas voadoras complexas de onde brotam pequenas asas quando ativadas. Elas permitem que o portador voe em até 129 km por hora por até quatro horas — tempo suficiente para chegar à plataforma, passar um curto período de tempo lá, e voar de volta. Se houver mais de quatro PJs, um ou mais terão de ser carregados. Se houver menos de quatro, Dracogen fornece apenas uma cifra por personagem.

Investigando Dracogen: É natural que os PJs desconfiem de Dracogen. Em algum momento, eles podem tentar saber o que outros têm a dizer sobre ele. Se eles conseguirem encontrar pessoas que conhecem o rico patrono e estejam dispostas a falar (uma tarefa de nível 4), descobrem que ele é razoavelmente bem visto, mas a maioria das pessoas o considera um enigma. Se os PJs sujarem suas mãos e falarem com os tipos mais nefastos, e forem particularmente charmosos ou persuasivos (uma tarefa de nível 7), descobrem que é quase certo que Dracogen está envolvido em negócios escusos e ilegais. No entanto, até mesmo os canalhas do local que conhecem esse lado dele consideram Dracogen um homem de palavra — bem como um adversário impiedoso se irritado.

ENCONTRO 2: A PLATAFORMA FLUTUANTE

As mochilas voadoras não são particularmente manobráveis, mas permitem que os PJs se movam rapidamente pelo ar. A viagem para a plataforma é calma, embora voar como pássaros seja, sem dúvida, emocionante.

Tão alto no ar, a plataforma frequentemente fica obscurecida por nuvens baixas. No entanto, quando os PJs chegam, o clima é ventoso e claro, deixando

a plataforma visível de longe. Ao se aproximarem, os personagens veem que a plataforma possui aproximadamente 37 m de comprimento e 12 m de largura. É essencialmente plana, com algumas estruturas misteriosas do lado de baixo e uma torre em forma de cone no topo. Uma vez que os PJs alcancem a plataforma, podem pousar sobre ela com bastante facilidade. Está molhada e escorregadia, mas tem muito espaço plano para se movimentar ao redor.

Sal e ferrugem cobrem grande parte do casco da plataforma. Os PJs encontram facilmente um portal que leva para a estrutura em forma de cone. A escotilha é redonda, com cerca de 1,8 m de diâmetro, mas está posicionada a cerca de 1,5 m acima do nível da plataforma, o que sugere que ela provavelmente não foi feita para seres humanos. A escotilha parece solidamente fechada, mas abrir um painel menor próximo a ela expõe uma placa de vidro redonda com um brilho branco. Para abrir a escotilha, o símbolo correto deve ser traçado na placa. Se um PJ olhar atentamente para a placa e for bem sucedido em uma tarefa de Intelecto de nível 3, pode identificar as linhas do símbolo — ao longo de muitos milênios de visitantes na plataforma, elas ficaram um pouco arranhadas no vidro. Se os PJs tentarem abrir a escotilha de uma maneira diferente, é uma tarefa de nível 6.

O Interior: Dentro da torre cônica existe um estranho conglomerado de tecnologias alienígenas, a maioria das quais parece ter controles, interfaces e componentes internos de vidro e cristal. Grande parte do vidro está rachado ou quebrado. O interior é escuro. A maioria dos dispositivos já não é mais funcional, e os poucos que funcionam não parecem servir a nenhum propósito aparente.

O Perigo: Se alguém sair vasculhando por dentro da torre, parte de uma estrutura de vidro maciço perto do topo do cone se solta e cai no chão. Qualquer um na estrutura deve fazer um teste de defesa de Velocidade ou sofrer 5 pontos de dano. Sentir esse perigo antecipadamente requer um teste de Intelecto com uma dificuldade de 4.

A Recompensa: Se os PJs passarem uma hora pesquisando no interior da torre, eles recuperam o seguinte:

- 2d6 cifras aleatórias, a maioria delas em forma de cristal ou vidro.
- Uma esquisitice: um pedaço de vidro curvo quebrado que reage às ondas sonoras. Se for deixado em uma superfície lisa, ele gira e se movimenta até mesmo com o som mais suave nas proximidades, girando mais rápido com sons mais altos.
- Um artefato: um ladrilho alarme. Uma vez ativado, este ladrilho de vidro de 20 cm analisa quantas criaturas de tamanho humano ou maior estão no alcance longo. Pelas próximas doze horas, o ladrilho muda de cor se o número de criaturas mudar. Se o número diminui, o ladrilho brilha em azul claro por uma rodada. Se o número aumenta, o ladrilho brilha em vermelho claro por uma rodada. Ele brilha quantas vezes precisar (nunca mais do que uma vez por rodada) durante o período de doze horas. O artefato tem um esgotamento de 1 em d100.

A Penumbra Diabólica: Mais um perigo espreita na câmara — uma inteligência reside dentro do cristal e do vidro das máquinas. Pode ser uma criatura viva carregada nos dispositivos ou uma inteligência artificial nativa. Não obstante, ele está ciente do que acontece ao seu redor e vai viajar em qualquer item que os PJs tirarem desta câmara.

Desse ponto em diante, a inteligência alienígena observa e espera. Ela tem uma capacidade limitada para controlar a luz e sombra a partir de qualquer objeto de cristal ou vidro, e começa a manipular eventos ao seu redor, principalmente como experimento. Lampejos brilhantes de luz ou a perda repentina de luz são uma distração e desorientação, e essas ocorrências aparentemente aleatórias prejudicam os PJs (aumentando a dificuldade de suas tarefas em um ou mesmo dois passos). Às vezes, pessoas e criaturas em torno dos PJs serão afetadas.

Por fim, a inteligência aprende a criar uma forma energética de sombra para interagir com o mundo normal.

A Penumbra Demoníaca

Nível 5 (15)

Descrição: Esta inteligência alienígena uma vez foi forçada a viver dentro de vidro ou de cristal, mas pode manipular luz, até mesmo ao ponto de criar um corpo para si feito de luz e sombra. O corpo é como o de uma besta serpentina das trevas com uma enorme goela através da qual ele devora quase tudo, mas ela prefere comer a matéria fácil de despedaçar chamada carne. A criatura deve absorver matéria sólida ou perde a capacidade de assumir uma forma sólida.

Motivação: Matéria sólida lhe concede substância

Vitalidade: 18.

Dano infligido: 7 pontos.

Movimento: Curto.

Modificações: Move-se furtivamente e se esconde como o nível 7.

Combate: A penumbra ataca com sua terrível mordida. Pode também controlar sombra e luz para distrair os inimigos. Se a criatura fizer isso sem o uso de uma ação, a dificuldade das ações adotadas por seus inimigos dentro do alcance curto é aumentada em um passo. Se ela usar uma ação para se concentrar mais intensamente no controle da sombra e luz, a dificuldade para todos os inimigos dentro de alcance curto é aumentada em dois passos.

No entanto, talvez muito mais dramática seja a capacidade do demônio de se tornar insubstancial. Ele não pode ser atacado ou afetado por ataques corporais enquanto estiver insubstancial, mas também não pode atacar ou afetar o mundo físico. Além disso, se não recuperar a sua forma sólida dentro de três rodadas, o demônio perde o seu corpo por completo e não pode cria-lo novamente por 1d6 + 1 dias.

Fazer a penumbra diabólica chegar a 0 de vitalidade ou menos destrói sua forma sólida, depois do que ela não pode criá-la por 1d6 + 1 dias. A única maneira de destruí-la permanentemente é destruindo sua forma sólida nas trevas absolutas ou na luz ofuscante, sem pedaços de cristal ou vidro no alcance curto.

A natureza da penumbra demoníaca é tal que os PJs provavelmente vão ter mais de um encontro com ela antes de finalmente descobrirem como destruí-la permanentemente.

Mudanças na iluminação (como a exposição à luz brilhante ou extinção de toda a luz) atordoam a criatura, fazendo com que ela perca seu próximo turno.

Interação: Se uma pessoa estabelecer comunicação de alguma forma com a penumbra demoníaca, vai achar que ela é egoísta, rancorosa e paranoica em um grau quase insano.

Uso: A penumbra demoníaca pode assolar os PJs vez ou outra por um tempo muito longo.

Intromissão do Mestre: O demônio cria um lampejo de luz brilhante que cega o personagem por 1d6 rodadas.

ENCONTRO 3: VOLTANDO PARA DRACOGEN

Se os PJs retornarem para Mulen e Dracogen, ele os parabeniza por um trabalho bem feito e leva o que eles encontraram para examinar e copiar. (Ele não informa sobre o dispositivo de cópia, mas ele não faz questão de manter isso em segredo, também.) No dia seguinte, ele devolve tudo com um sorriso. E parece que isso é tudo.

Contrariando Dracogen: Se os PJs não retornam a seu patrono ou se tentam esconder os itens, ele envia seis agentes para caçá-los. Os agentes são instruídos a trazer os PJs de volta vivos. Se o fizerem, Dracogen repreende os personagens por contrariá-lo, pega seus itens numenera para si e os libera para ir com um aviso para nunca mais se voltarem contra ele novamente.

Agentes, nível 4; Armadura 1; veneno de nível 4 indutor de inconsciência

ENCONTRO 4: VOCÊ ME DEVE

Pouco depois da conversa com Dracogen, os PJs são contatados novamente via mensagem, pedindo-lhes para voltarem para sua casa. Lá, ele os trata com vinho e comida e diz que, uma vez que provaram ser tão capazes, ele tem outro trabalho lucrativo para eles. Há algo forte nas entrelinhas das palavras de Dracogen: *você me deve.* (Se os personagens o irritaram antes, ele transforma o pedido na sua oportunidade de ouro para voltar a cair em suas graças.)

Ele lhes pede para localizar alguém que o traiu — um canalha traidor chamado Millian que roubou um dispositivo de sua grande coleção de numenera. Dracogen quer isso de volta. Ele descreve um dispositivo portátil feito de metal vermelho e sintético azul e o chama de o revitalizador. Ele oferece pagar 50 shins aos PJs para recuperem-no de Millian.

ENCONTRO 5: BUSCANDO INFORMAÇÕES

É uma tarefa simples de nível 2 para perguntar em Mulen por algumas horas e descobrir que Millian é um homem que vive em uma grande estrutura de aluguel chamada de Edifício Challimone. Seu apartamento fica no segundo andar.

No entanto, no decurso da sua investigação, os PJs também descobrem que outra pessoa — uma mulher chamada Ehvera — está à procura de Millian e de um dispositivo chamado o revitalizador. Ehvera é conhecida por ser uma criminosa e tem uma pequena força de bandidos que trabalha para ela. Há rumores de que Millian roubou o revitalizador dela.

Ehvera, nível 5; Armadura 2

Lacaios de Ehvera, nível 2; Armadura 1

Investigando Ehvera: Seguir o rumor sobre Ehvera (uma tarefa de interação de nível 3) prova que isso é verdade. Se os PJs falarem com as pessoas certas (autoridades ou de outros criminosos), eles também descobrem que Ehvera é relativamente nova na cidade e está tentando ampliar sua organização criminosa, mas forças ocultas estão trabalhando contra ela.

Confrontando Ehvera: Se os PJs rastrearem Ehvera, provavelmente terão que enfrentar em seu caminho um grupo de dez de seus lacaios — uma quadrilha bruta e desorganizada de delinquentes violentos armados com facas e paus. Depois da briga, Ehvera faz uma aparição — com mais oito lacaios em sua retaguarda — e se oferece para conversar. A chefe do crime é uma mulher grande e poderosa, que fala de forma ríspida, possui uma espada curva e veste uma armadura preta de placas de couro endurecidas. Ela fala claramente para os PJs: Dracogen é o chefe do submundo do crime de Mulen e está tentando escorraçá-la para fora da cidade. Aparentemente, ele ouviu que Millian roubou o valioso revitalizador de Ehvera e decidiu tomá-lo para si.

A escolha: Os PJs agora têm que escolher. Eles trabalham para um criminoso e ajudam-no a obter um item que não pertence a ele? Será que eles traem Dracogen de alguma forma, mesmo que ele não tenha feito nada além de ajudá-los?

ENCONTRO 6: TRABALHANDO PARA DRACOGEN

Se os PJs optarem por fazer o trabalho para Dracogen, devem ir para o Edifício Challimone e confrontar Millian (ou tentar invadir seu apartamento quando ele não estiver lá).

- Escalar as paredes exteriores do edifício para entrar pela janela de Millian é uma tarefa de nível 4.
- Arrombar a porta de Millian ou destrancar a fechadura é uma tarefa de nível 5.

Confrontando Millian: Millian é um homem magro, de nariz torto que se veste com roupas berrantes, que inclui uma capa estranha. Ele provavelmente assume que os PJs estão trabalhando para Ehvera e não vai ficar por aqui para conversar. Ele quer fugir ou lutar com a ajuda de seu irmão Graun. Ambos são de nível 4. Nenhum deles usa armadura, mas Graun é um homem corpulento, com 20 de vitalidade que causa 6 pontos de dano com o que quer que ele agarre como uma arma — uma cadeira, uma lâmpada ou qualquer outra coisa. Millian possui um par de facas e pode atacar com ambas ao mesmo tempo, contra o mesmo inimigo ou dois inimigos diferentes.

Além disso, Millian tem o revitalizador, que ele usa se tiver oportunidade. Ele também tem uma cifra de nível 5 que detona criando uma nuvem de gás asfixiante na distancia imediata, e se for necessário, ele a usa para tentar fugir. Aqueles que falharem em um teste de defesa de Potência perdem o próximo turno tossindo e ficam prejudicados em todas as

ações pelas próximas três rodadas (a dificuldade de suas ações é aumentada em dois passos).

O Revitalizador: Este dispositivo restaura 1d6 pontos em uma Reserva de estatística escolhida. Tem um esgotamento de 1 em 1d10.

Complicação: Esse encontro seria um momento terrível para a penumbra demoníaca tomar forma sólida e atacar — o uso perfeito de uma intromissão do Mestre.

ENCONTRO 7: CONTRARIANDO DRACOGEN

Se os PJs decidirem trair Dracogen, eles podem fazê-lo de várias maneiras:

1. Basta ir embora.
2. Confrontar Millian, mas dar o revitalizador para sua verdadeira dona, Ehvera.
3. Ir até as autoridades.
4. Confrontar Dracogen.

Nas opções 1, 2, e 3, Dracogen manda seus agentes atrás dos personagens, como descrito no Encontro 3. Se os PJs escolhem a opção 1, os agentes expressam a decepção de seu empregador e asseguram aos personagens que eles não serão ajudados novamente. Se os PJs escolhem a opção 2 ou 3, os agentes tentam trazê-los de volta para Dracogen, que intenciona forçá-los a realizar um outro trabalho para ele a título de reparação — desta vez sem nenhum pagamento.

Na opção 3, as autoridades explicam que sabem quem é Dracogen mas não podem incriminá-lo por nenhum de seus crimes. Uma vez que tudo o que os personagens possuem é a palavra de Ehvera, uma conhecida criminosa, eles não têm elementos suficientes.

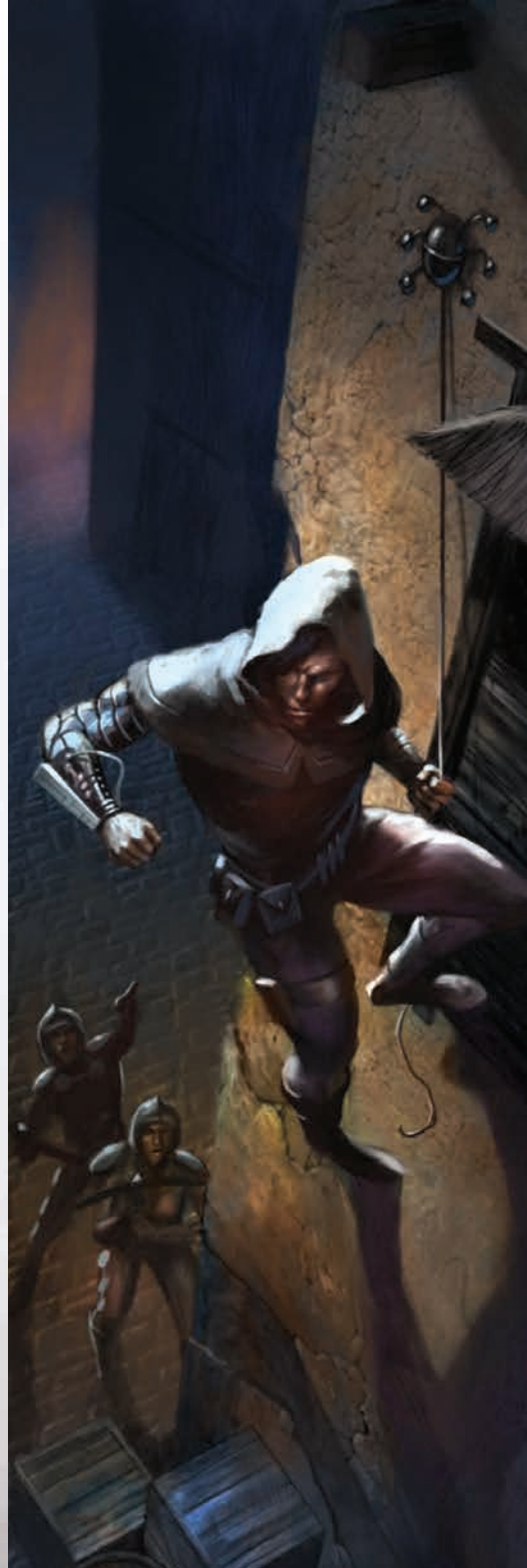
A Opção 4 é a mais destemida, mas talvez a escolha mais perigosa para os PJs. Dracogen aprecia seu espírito, mas ele diz que nunca irá ajudá-los novamente. Se os personagens tentarem coagi-lo ou atacá-lo, desencadeiam uma luta mortal. E se o homem rico estiver seriamente ameaçado, o seu mestre — a criatura alienígena conhecida como Dracogen — se ergue de seu esconderijo para ajudar seu porta-voz.

ENCERRANDO A AVENTURA

Se Dracogen estiver feliz no final da aventura (o que significa que os PJs lidaram com Millian e deram o revitalizador para o coletor), ele continua a lhes dar trabalhos sempre que quiserem e financia seus outros empreendimentos. Ele vai ser um excelente aliado no futuro, embora não do tipo altruísta.

Se os PJs terminarem a aventura com Dracogen infeliz, eles perderam um aliado valioso e podem ter adquirido um poderoso inimigo.

Dependendo de como os acontecimentos se desdobrarem, Ehvera pode ser uma nova aliada em potencial para os PJs ou uma nova inimiga rancorosa. Por outro lado, ela pode estar morta, o que solidificará ainda mais a reputação de Dracogen no submundo — não o contrarie.

E, claro, há sempre a penumbra demoníaca com que se preocupar...

O Dracogen (extraterrestre), nível 9; 50 de vitalidade; 6 em Armadura; armas de energia numenera que podem atacar até oito alvos simultaneamente na distância longa, causando 10 pontos de dano por alvo; telepatia de alcance ilimitado; teletransporte com um alcance de 1000 milhas; controle da mente a distância longa.

Recompensando com Pontos de Experiência: *Se os PJs descobrirem a verdade sobre o mestre alienígena de Dracogen, recompense cada um deles com 3 XP em adição ao XP por qualquer tipo de artefato adquirido. Caso contrário, use seu arbítrio para decidir se suas ações merecem ser recompensadas com XP.*

CAPÍTULO 28

TRÊS SANTUÁRIOS

"Três Santuários" é uma aventura bastante solta para ser usada com personagens que não sejam iniciantes. Na verdade, é muito importante que eles tenham descoberto pelo menos um artefato numenera de algum poder.

No norte de Baluarte, uma organização de estudiosos e nanos fez um esquema para aproveitar uma vasta fonte de energia antes de serem descobertos pelo resto do mundo. Este grupo se autodenomina a Convergência e os seus membros são implacáveis em sua busca de conhecimento e poder. Os PJs descobrem sobre esta organização e devem parar o plano maluco deles de aproveitar a energia de uma estrela inteira.

Artefato, página 298
O Baluarte, página 136
Convergência, página 223

ANTECEDENTE

A Convergência é uma afiliação de nanos e acadêmicos interessados em acumular poder pessoal através do uso de antigos segredos.

Cerca de cinco anos atrás, um de seus membros, o magister Corlim Varness, fez uma descoberta incrível. Em algum momento dos mundos anteriores, antigos cientistas criaram uma câmara que é maior no interior do que no exterior. Embora este tipo de deformação espacial seja interessante, ela já foi vista antes. O que era realmente notável era o tamanho do interior da câmara. De um extremo ao outro, a largura da câmara se estende centenas de vezes a distância entre a Terra e o sol — aproximadamente 260 bilhões de quilômetros. Além do mais, os antigos depositaram toda uma estrela no centro desta câmara — uma gigante vermelha que uma vez foi chamada de Antares.

Corlim rapidamente começou a definir uma forma de usar esta descoberta a seu favor. Antes que ele pudesse encontrar uma, morreu em circunstâncias misteriosas. Uma equipe de outros magisteres, no entanto, desenvolveu uma máquina complexa que curva o espaço para tocar diretamente no coração desta estrela em cativeiro. Esta máquina, chamada de o Venerador, requer mentes humanas para conduzir seus processos, de modo que a Convergência começou a raptar as pessoas para incorporar no dispositivo. O grupo também começou a usar seus próprios escravos para esta finalidade. Este processo tem se mostrado difícil e muitos erros foram cometidos, então eles entraram em contato com Mnoma, outra magistrix da Convergência, que é uma especialista em fusão de carne e máquina.

MEMBROS DA CONVERGÊNCIA

É provável que os PJs encontrem muitos membros da Convergência nesta aventura, bem como os guardas e outros agentes da organização. A não ser que seja determinado de forma diferente, use as estatísticas de "Magister/Magistrix Típico da Convergência" para todos os membros, embora o Mestre seja encorajado a tornar cada indivíduo tão único o quanto for possível.

Magister / Magistrix Típico da Convergência

Nível 5 (15)

Descrição: Magisteres e magistrixes da convergência costumam usar vestes com capuz e um pesado medalhão com o seu símbolo semelhante a um olho.

Motivação: Compreender a sabedoria do passado para obter poder pessoal

Vitalidade: 15

Dano Infligido: 3 pontos

Movimento: Curto

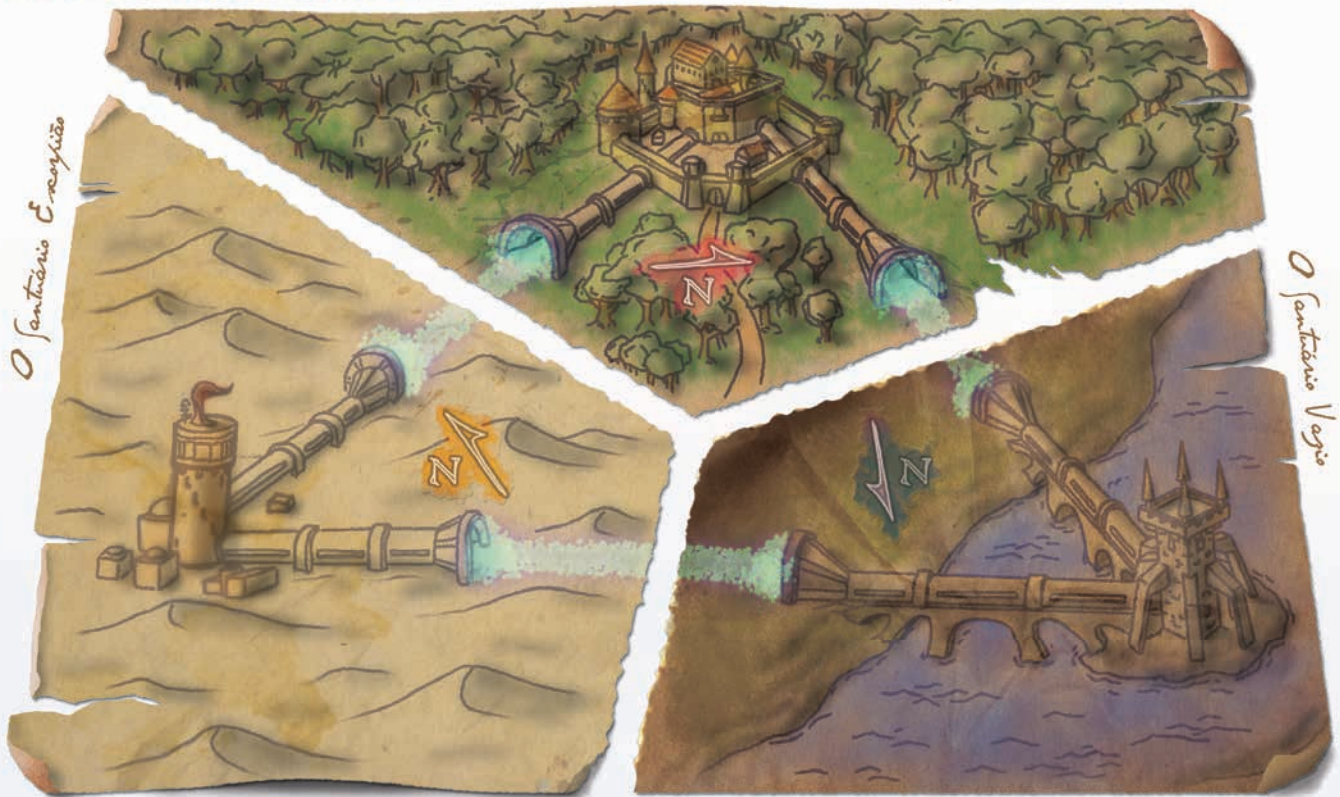
Modificações: Resiste a efeitos mentais como nível 6.

Combate: Cada magister tem um artefato chamado de aterrorizador. Ele emite um raio de alcance longo que inflige 4 pontos de dano. No entanto, também provoca dores incríveis em alvos vivos. Aqueles atingidos pelo raio devem fazer um teste de defesa de Potência ou perder o seu próximo turno, consumido em dor. Um aterrorizador tem um esgotamento de 1 em 1d10.

Especial: Possibilidade de fazer um ou mais dos seguintes procedimentos: levitar 6,1 m por rodada usando um esoterismo ou dispositivo antigravidade, ficar invisível por um minuto através de um campo de distorção ou receber 4 pontos em Armadura por dez minutos por meio de um campo de força.

Interação: Membros de Convergência têm uma coisa em comum — eles são loucos por poder e implacáveis em sua busca por ele. Alguns são mais do que dispostos a conversar, realizar escambo ou negociar. Poucos realmente gostam de conflito.

Uso: A Convergência é composta de perfeitos vilões do Nono Mundo. Eles são gênios experientes com sabedoria secreta e nenhum impedimento ético.

Espólio: Um magister ou uma magistrix da Convergência normalmente possui 3d6 shins, 1d6 cifras, uma esquisitice, um artefato, uma grande variedade de ferramentas e, talvez, algum equipamento normal.

Magistrix Mnoma

Nível 5 (15)
Vitalidade: 20
Dano Infligido: 7 pontos
Armadura: 5
Movimento: Curto
Modificações: Resiste a efeitos mentais como nível 6.
Combate: Mnoma possui chapas de aço sintético que cobrem a maior parte de seu corpo. Ao contrário de outros membros da Convergência, ela não possui um aterrorizador e gosta de combate corpo a corpo. Ela tem garras de aço sintético embutidas em suas mãos. As garras contêm reservas de veneno; cada ataque bem sucedido requer também que sua vítima faça um teste de defesa de Potência ou desça um passo no marcador de dano. Depois de três ataques venenosos bem sucedidos, as reservas são esvaziadas.
Interação: Mnoma é ríspida, mas educada. Se seu temperamento está inflamado, ela não mostra nenhuma misericórdia.
Espólio: Mnoma tem 23 shins, três cifras aleatórias e uma esquisitice aleatória.

Guarda Típico da Convergência

Nível 2 (6)
Descrição: Guardas da Convergência vestem armaduras leves e elmos de sintético. Eles servem bem seus mestres porque são bem pagos e recebem promessas de maior poder e influência no futuro. Em última análise, eles fazem o que são ordenados por seus superiores, independentemente da legalidade ou moralidade.
Motivação: Proteger os interesses da Convergência
Vitalidade: 8
Dano Infligido: 3 pontos
Armadura: 2
Movimento: Curto
Modificações: Sentir inimigos se escondendo ou se esgueirando como nível 3.
Combate: Normalmente armados com lanças e bestas, guardas da Convergência são combatentes diretos. Eles apreciam a força dos números e, se possível, sempre chamam por ajuda quando necessário. Eles raramente lutam até a morte.
Interação: Guardas da Convergência são tipicamente desconfiados, mas nem sempre eficientes ou sábios. A maioria é cruel, arrogante e egoísta.
Uso: Guardas da Convergência zelam pelos magisteres e pelas magistrixes da Convergência e seus laboratórios, oficinas e fortalezas.
Espólio: Qualquer guarda tem 2d6 shins, além de armas, armaduras e equipamento básico.

Feral

Nível 4 (12)

Descrição: A Convergência criou um soro viral que recodifica temporariamente o DNA de humanos para conferir-lhes qualidades semelhantes a animais. Os indivíduos tratados com este soro são chamados de Ferais. Embora as suas aparências variem um pouco, enquanto sob o efeito do soro, a maioria adquire alterações físicas — pelos enormes, olhos semelhantes aos de animais, orelhas pronunciadas, focinhos animalescos, protuberância do crânio inferior e assim por diante. Quanto mais tempo um Feral tomar o soro, mais pronunciadas essas características se tornam.

Motivação: Proteger os interesses da Convergência

Vitalidade: 16

Dano Infligido: 6 pontos

Movimento: Longo

Modificações: Sentir inimigos se escondendo ou se esgueirando como nível 5; ações furtivas como nível 5; escalar e pular como nível 5.

Combate: Ferais atacam com suas garras e dentes afiados. Quando um Feral sofre 6 pontos de dano ou mais, ele entra em um frenesi feroz, período em que ataca e defende como nível 5 e inflige dois pontos adicionais de dano por ataque. Este frenesi dura até o combate encerrar ou o Feral ser morto ou ficar inconsciente.

Interação: Ferais não falam, mas entendem a Verdade.

Uso: Ferais lideram grupos de guardas da Convergência, emitem comandos apontando, rosnando ou simplesmente esperando que os guardas os sigam para a batalha. Se uma conversa precisa acontecer, eles permitem que um guarda lide com isso.

Espólio: Cada Feral tem uma dose de soro. Se um humano é injetado com o soro, adquire as seguintes características durante 28 horas:

- Treinamento em perceber, furtividade, escalada e saltar
- Garras e dentes afiados que lhes permitem infligir +2 dano com ataques desarmados
- Cobertura de pelos e outras mudanças de aparência animalesca

Charmonde, página 138

Verdade, página 133

"Bilu-sha-ziri, o Senhor da Semente" é o antigo nome para Antares na Mesopotâmia. Seu uso aqui não implica uma conexão literal entre a Convergência e aquela cultura antiga, mas sim porque ele transmite a "sensação" certa neste contexto. A conexão entre eles e a pesquisa que eles fizeram sobre Antares pode ser muito vagamente equiparada à relação que as pessoas no século 21 têm com a antiga Mesopotâmia. É misteriosa, vaga e estranha. Em última análise, é apenas um nome com uma sonoridade exótica. Ou talvez seja uma tradução tão boa do nome que eles realmente usam como qualquer outra.

ANTARES

Antares é uma estrela vermelha supergigante que uma vez foi uma das estrelas mais brilhantes no céu da Terra. Às vezes era chamada de Coração do Escorpião. Os membros da Convergência, no entanto, chamam a estrela de Bilu-sha-ziri, o Senhor da Semente. Eles acreditam que ela é a chave para alcançar poder divino.

O raio de Antares é 883 vezes maior do que o sol, e é 10.000 vezes mais luminosa. Ele já teve uma estrela companheira, Antares B. Essa estrela também está totalmente desaparecida do céu noturno. Nem jamais esteve no céu do Nono Mundo.

SINOPSE

Os personagens encontram uma mulher misteriosa chamada Mnoma. Eles ficam sabendo sobre a Convergência e seu plano para alcançar poder divino através de algo chamado Bilu-sha-ziri. Mnoma rouba um objeto dos PJs e eles a seguem, se envolvendo na trama da Convergência. Primeiro eles viajam para o chamado Santuário Vazio e descobrem um conduíte que distorce o espaço e conecta aos outros redutos do grupo. Eles podem visitar o Santuário Dourado, mas esse caminho só leva a problemas. A verdadeira ameaça está no Santuário Escorpião, onde Mnoma e seu bando trabalham em uma máquina diabólica chamada o Venerador. Os PJs devem desativar a máquina antes que a Convergência a ative.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

Como referido, a aventura começa na cidade de Charmonde, mas ela pode ser usada em qualquer cidade do Baluarte onde os PJs estiverem. Nesta cidade vive uma mulher chamada Mnoma.

Muitas pessoas na cidade conhecem Mnoma, mas poucos sabem muito sobre ela. Ela é um híbrido biomecânico, parte máquina e parte humana. Como uma especialista em numenera, ela sempre tenta atualizar e melhorar suas peças mecânicas. Ela secretamente pertence à Convergência, compartilhando seu conhecimento em troca de recursos do grupo. Quando outros membros começaram a construir o Venerador, eles consultaram Mnoma por sua especialização em fundir sistemas orgânicos e inorgânicos. Com a máquina tão perto da conclusão, eles lhe pediram para se juntar a eles no Santuário Escorpião. Assim, Mnoma está se preparando para deixar Charmonde.

Os PJs entram em contato com ela porque estão interessados em seu conhecimento. Talvez eles precisem dela para identificar alguma coisa, eles tenham uma consulta sobre numenera ou precisam de algum tipo de dispositivo que ela possui. Mesmo que Mnoma esteja se preparando para deixar a cidade, ela concorda em se encontrar com eles para obter alguns fundos de última hora. A reunião é o Encontro 1.

Alternativamente, fazer os personagens chegarem ao Santuário Vazio vai envolvê-los na aventura, embora isso signifique pular o Encontro 1. Se você quiser usar esta opção, há muitas maneiras de fazer isso. Aqui estão algumas delas.

Filho Sequestrado: Cherle Mengris perdeu seu filho. Ela vive na vila de Ribeirão do Refúgio, perto Charmonde. Seu filho, Aanor, desapareceu há três noites, enquanto cuidava de seu rebanho de oorics (grandes aves lanosas sem asas). Durante sua passagem pela cidade, os PJs se deparam com Cherle, que lhes pede para tentar encontrar seu filho. Sinais de luta e trilhas levam os personagens ao Santuário Vazio. Aanor foi levado por membros da Convergência pelo conduíte para o Santuário Escorpião (para alimentar o Venerador).

Tentativa de Sequestro: Os PJs estão viajando ao longo das encostas noroeste da Riage Negra — quando são atacados por sete guerreiros da Convergência que procuram vítimas para levar para o Santuário Vazio, e de lá para o Venerador no Santuário Escorpião. Os PJs provavelmente repelem os agressores e não encontram muita dificuldade em determinar que eles vieram do Santuário Vazio. Buscando vingança ou simplesmente para obter mais informações, os personagens são arrastados para eventos que ocorrem lá.

Explorando o Santuário: Neste cenário, os PJs ouvem sobre o Santuário Vazio como um local onde "alguns bruxos" se escondiam, mas que está vazio agora. Eles determinam que pode ser interessante ou rentável explorar um lugar assim.

ENCONTRO 1: OLHO HÍBRIDO

Quando os PJs contatam Mnoma, ela concorda em encontrá-los em um café público no meio da tarde. Este é o padrão dela — ela é um pouco paranoica ao conhecer pessoas novas.

Mnoma tem estatura média e seu corpo tem uma proteção de sintético escuro que cobre quase todo seu corpo, exceto seu rosto. Seus olhos brilham fracamente em turquesa. Ela é atraente, mas de uma forma muito deliberada, artificial.

Ela fala com um sotaque que é difícil de identificar. Seu jeito é brusco, mas educado. O tempo é claramente essencial para ela. Você pode fazer os jogadores lançarem dados para conduzir a interação se quiser, mas enquanto os PJs estiverem pagando e forem um pouco educados, ela não vai reagir mal. Seja lá o que os PJs queiram, Mnoma pode estar disposta a fazer, mas ela quer fazer rapidamente. Ela não explica o porquê. Enquanto eles falam, Mnoma percebe um dispositivo na posse de um dos PJs. Um item de algum valor e importância para o personagem. Mnoma pode ser sutil se quiser, mas seu olhar recai muitas vezes no determinado PJ e seu dispositivo. É uma tarefa de nível 5 perceber o seu comportamento e exatamente o que ela está olhando.

Em algum momento durante a interação, use uma intromissão do Mestre para permitir que Mnoma leve o item. Ela exclama: "Isso é exatamente o que precisamos. Isto completará o dispositivo!". Então ela pega o item do PJ e usa uma cifra para se teletransportar. A cifra a envia apenas a uma distância curta, mas deve ser suficiente para ela se afastar. É importante que Mnoma seja bem sucedida porque o seu roubo é a principal motivação para os personagens dos jogadores a odiarem e acreditarem que ela é amoral e não confiável. A antipatia por Mnoma vai levá-los longe nesta aventura.

Casa da Mnoma: Obviamente, é difícil para os PJs seguirem-na logo após se teletransportar para longe, mas descobrir onde ela mora, perguntando por aí é uma tarefa de nível 3. Sua casa é um apartamento no segundo andar de um edifício de madeira e pedra. Ela não está em casa quando os PJs chegam e a porta está trancada. Abrir a porta é uma tarefa de nível 4, mesmo que isso signifique arrombarem-na ou destrancar a fechadura.

O apartamento está repleto de várias ferramentas, peças, livros e mobiliário. No entanto, uma pesquisa revela que quase tudo de valor foi levado. Mnoma não tem intenção de voltar aqui novamente.

Os PJs podem vasculhar sua casa, tanto quanto eles quiserem, e descobrem 1d6 cifras aleatórias em meio à bagunça. No entanto, eles também encontram uma gaiola perto da janela. Este é o lugar onde Mnoma mantinha seu mensageiro swelth, um pássaro veloz e inteligente comumente usado para levar mensagens. Ao lado da gaiola estão alguns suportes de mensagens de couro que ela amarrou na perna do swelth e algumas tiras de papel em branco. Do outro lado da gaiola está uma bacia com tiras de papel — mensagens que Mnoma recebeu. Muitas delas parecem ser técnicas, e até mesmo personagens que sejam bem informados sobre numenera não são capazes de entendê-las sem qualquer contexto. Duas mensagens são de particular importância. A primeira diz: "Se este plano for bem-sucedido e o Venerador funcionar, Bilu-sha-ziri nos fará poderosos para além dos sonhos humanos".

A outra diz: "A maneira mais simples é viajar usando o conduíte no Santuário Vazio".

Depois de ler todas as mensagens, os PJs podem tentar uma tarefa de Intelecto de nível 6 para perceber que seja lá com quem Mnoma estivesse se comunicando, eles estavam falando sobre algum tipo de processo que envolve grandes quantidades de energia e cérebros humanos vivos.

Seu apartamento não tem mais nada de importância.

Investigação Posterior: Consultar outras fontes de conhecimento, tais como a biblioteca da cidade ou os Sacerdotes dos Éons revela que Bilu-sha-ziri significa "o Senhor da Semente" em uma língua há muito esquecida. No entanto, o nome tem um significado particular em círculos mais obscuros. Bilu-sha-ziri é a fonte de poder supremo, uma parte de uma profecia sussurrada por pensadores marginais e pessoas tidas como loucas. A ideia sustenta que os antigos devem ter possuído uma fonte de energia superior a qualquer quantificação para realizar suas maravilhas, e tal fonte de energia pode ainda existir. Se ela fosse encontrada, quem conseguisse controlá-la seria semelhante aos deuses. Neste ponto, espera-se que os PJs sintam que Mnoma é a última pessoa que querem ver obtendo esse tipo de poder.

Os personagens também podem descobrir que o Santuário Vazio era o domínio de um grupo de autodenominados bruxos chamado de Convergência, mas como o próprio nome sugere, o lugar agora está vazio. (Este último "fato" está incorreto.) Ainda assim, o santuário é a única pista sólida que eles têm sobre o paradeiro de Mnoma, então eles provavelmente devem seguir para lá.

Riage Negra, página 177

Intromissão do mestre, página 88

Devido à sorte ou ação cuidadosa, é perfeitamente possível que os PJs possam pular os encontros 2, 3 e 4. Não há problema. Se você gostou do Kallithak ou do Santuário Dourado, você sempre pode envolvê-los em um cenário futuro.

Investigação Alternativa: Se os PJs não forem para a casa de Mnoma depois que ela roubar o seu item e se teletransportar para longe, a investigação geral pode revelar o boato de que ela estava planejando deixar a cidade em breve. Muitas pessoas não a conheciam bem, ela não tem amigos próximos e morava sozinha. Se os PJs não conseguirem encontrar alguma pista que os leve para a casa dela e as pistas que estão lá, personagens diligentes, acabarão por descobrir um comerciante viajante que falou com Mnoma e lhe deu instruções para chegar ao Santuário Vazio.

ENCONTRO 2: GUARDIÃO DO SANTUÁRIO VAZIO

Misteriosa nuvem de dados assassina, nível 9

É provável que a viagem para o Santuário Vazio seja rápida e sem complicações. A fortaleza não é difícil de encontrar — a torre de pedra alta se ergue a partir de uma ilha no Rio Wyr. Oleodutos e tubos imensos (com centenas de cabos anexos, células de energia e caixas de junção) partem da torre em duas direções em um ângulo de 45 graus entre si. Cada conduíte termina num arco de metal e vidro. Os conduítes passam através dos arcos, mas não saem do outro lado.

Não parece haver ninguém ao redor, como convém ao nome e descrição do lugar. Naturalmente, o Santuário Vazio não está de todo vazio. Ele é guardado por um ser chamado de Kallithak, uma monstruosidade parte máquina parte orgânica que flutua no ar e tem lâminas eriçadas e manguais afiados. Se os PJs se aproximarem da torre, o Kallithak sai e ataca sem aviso ou hesitação. Ele luta até a morte.

O Kallithak

Nível 5 (15)
Vitalidade: 24
Dano Infligido: 5 pontos
Armadura: 3
Movimento: Longo
Modificações: Resiste a ataques com base física (venenos, doenças e assim por diante) como nível 7. Resiste a ataques mentais como nível 4.
Combate: Pode fazer quatro ataques em uma rodada, embora cada um tenha de ser contra um adversário diferente.

A Singularidade: A entrada para a torre não está bloqueada. O nome de Santuário Vazio, na verdade, vem do seu interior. A Convergência criou uma singularidade perigosa que absorve toda a matéria e energia, mas está contida em um enorme recipiente cilíndrico que ocupa a maior parte da torre. O recipiente manipula a singularidade e obtém um vasto poder dela. Os conduítes que unem as três torres são usados para transferir esse poder. Essa é a forma como os santuários funcionam — em cada um, os magisteres e magistrixes tentam reunir energia, e então ela é compartilhada entre os três locais para alimentar grandes dispositivos, experimentos e projetos. Na verdade, esse é um dos principais objetivos da Convergência — compartilhar conhecimentos e ter acesso a uma grande fonte de poder. Separadamente, os membros do grupo provavelmente nunca seriam capazes de acessar tal energia para o seu trabalho. No momento, a singularidade produz a maior parte da energia usada pela Convergência. Se o plano para ativar o Venerador for bem-sucedido, o seu poder superará o gerado pela a singularidade.

Recentemente, no entanto, algo saiu da singularidade. Ignorando coisas triviais como matéria e leis da física, saiu do recipiente e matou muitos dos membros, guardas e escravos no Santuário. O resto fugiu. Esta criatura — uma espécie de nuvem de dados viva que não existe totalmente no sentido material, mas que provoca hemorragias cerebrais em qualquer um que se aproxime dela — se afastou desde então. Por razões desconhecidas, o Kallithak não foi afetado por ela.

ENCONTRO 3: ESCRAVO ESCONDIDO

Norbrun, nível 3, nível 1 para todas as ações físicas

Escondidos na torre estão os restos despedaçados de um ex-escravo chamado Norbrun. Espancado e maltratado por anos, ele agora anda encurvado e mancando, e apenas um de seus braços ainda é útil. Ele vive apavorado o tempo todo, embora tema a dor muito mais do que a morte. Ajuda vai cativar Norbrun, e alimentos e bebidas vão soltar a sua língua.

Norbrun era um escravo mantido pela Convergência, forçado a trabalhar no Santuário Vazio para ajudar a construir o sistema do conduíte que liga as três fortalezas. Ele estava presente quando a criatura saiu da singularidade e pode dizer aos PJs o que viu. (Ir atrás da nuvem de dados está além do escopo desta aventura.) Ele também pode explicar a configuração dos três santuários. Norbrun pode até mesmo mostrar o que ele chama de “o mapa de três partes” e indicar como, apesar dos conduítes não parecerem apontar na direção certa, ele curva o espaço para que os três santuários sejam ligados para formar uma triangulo equilátero perfeito — apenas não no espaço tridimensional.

Não muito tempo atrás, Norbrun também viu Mnoma chegar (embora ele não saiba o nome dela). Ela ignorou a torre completamente e foi direto para um conduíte, mas ele não se lembra qual. Um conduíte conduz ao Santuário Dourado e o outro para o Santuário Escorpião. A menos que os PJs possam varrer a memória de Norbrun, ler a mente dele ou algo semelhante, eles têm uma chance de 50% de adivinhar corretamente qual conduíte os levará a Mnoma.

ENCONTRO 4: O SANTUÁRIO DOURADO

Se os PJs viajarem para o Santuário Dourado, descobrirão que ele é bem cuidado e protegido. Embora seja o mais remoto dos três santuários, é também o maior e mais fortemente ocupado. No entanto, a maior parte dos habitantes está focada em suas próprias tramas e esquemas, e não têm nada a ver com Mnoma ou o Venerador no Santuário Escorpião. Se os personagens não perceberem que vieram para o lugar errado, podem encontrar em um monte de problemas aqui.

O Santuário Dourado está situado na Floresta Oeste, sem caminhos ou estradas que levam até ele. O santuário é uma fortaleza murada com uma fortaleza interior e muitos edifícios. As paredes da fortaleza, com 10,7 m de altura e 2,7 m de espessura, são de pedra reforçada com metal. Guardas patrulham as paredes e protegem o portão principal em duas pequenas torres. A fortaleza também tem outras quatro torres de vigia. Todas as torres são equipadas com emissores de raios numenera que têm um alcance de 61 m e infligem 7 pontos de dano.

O santuário tem cinquenta e oito guardas da Convergência, nove Ferais e vinte magisteres / magistrixes. A líder é Dieva Knull, uma magistrix com um dispositivo em formato de cajado que transforma matéria orgânica em estado gasoso em distância longa (inflige 8 pontos de dano). Ela forjou uma aliança com os habitantes mais perigosos da Floresta Oeste, os culovas, que mantém o santuário relativamente seguro e tranquilo.

Os guardas vigiam de perto as entradas do conduíte. PJs que chegarem ao Santuário Dourado são interceptados a menos que tenham capacidades furtivas particularmente impressionantes. É possível que seis guardas estejam no local rapidamente, e eles não hesitarão em pedir reforços se precisarem. No entanto, os guardas não atacam imediatamente — eles simplesmente exigem saber quem são os PJs e como eles conseguiram acesso ao sistema de conduítes. Eles tentam capturar qualquer pessoa que não tenha uma boa resposta e, se ameaçados, respondem com força mortífera. Os guardas não perseguem os intrusos que passam de volta através do conduíte ou que fogem para a floresta. Neste último caso, eles assumem que os culovas vão cuidar dos invasores. E isso é bem provável — personagens errantes na floresta rapidamente encontram seis culovas e, pouco tempo depois, são confrontados por mais dez.

ENCONTRO 5: CHEGADA AO SANTUÁRIO ESCORPIÃO

O conduíte leva os PJs ao deserto do lado de fora do Santuário Escorpião. Quando os PJs chegam, a fortaleza está sob ataque. Abhumanos chirog são uma ameaça comum nesta área e invadem o santuário de vez em quando, interessados principalmente em comida mas, ocasionalmente, em equipamento. Felizmente para os PJs, o ataque significa que sua chegada passa despercebida.

O santuário é composto por uma torre alta de pedra marrom do deserto e cinco construções externas utilizadas para armazenamento, estábulos para animais de carga e um quartel de guarda. A torre abriga o Venerador e serve como alojamento para os magisteres.

O líder do Santuário Escorpião é o Magister Iom, um homem com inclinação para a crença popular de que nanos e outros especialistas nos caminhos da numenera são bruxos que praticam feitiçaria. Ele se veste de acordo, com uma barba longa e farta, vestes volumosas e um chapéu estranho e abobadado com o símbolo da convergência.

Além de Iom e Mnoma, existe apenas outro membro pleno da Convergência no santuário — a magistrix chamada Juthes.

A Luta: No momento, oito guardas e um Feral trabalham para expulsar uma dúzia de chirogs que tentam entrar no prédio de armazenamento. Após

Floresta Oeste, página 137

Culova, página 237

Chirog, página 236

Lidar com Iom deve realmente dar a sensação de lidar com um bruxo enlouquecido de uma história de fantasia tradicional. Ele divaga, tagarela e, ocasionalmente, se distrai com coisas que os PJs não percebem. Ele pode, ocasionalmente, falar em enigmas ou rimas.

algumas rodadas, mais seis guardas saem do quartel para reforçar os seus camaradas. (Há mais quatro guardas nos quartéis, mas eles não estarão prontos e equipados por mais quatro rodadas). Se forem deixados sozinhos, os guardas e o Feral sairão vitoriosos, matando cinco dos chirogs e expulsando o resto, mas só depois de perder três do seu grupo. Se os PJs se envolverem na luta, tudo pode acontecer.

Entrando na Torre: Se os PJs usarem a batalha como uma distração, podem tentar entrar na torre. A porta de pedra está bloqueada (uma tarefa de nível 5 para arrombar a fechadura; uma tarefa nível 7 para arrombar a porta). Abrir a porta, por qualquer meio, sem estar usando um dos anéis dos guardas desencadeia um sensor numenera que alerta Iom, Juthes e Mnoma a respeito dos intrusos. Também libera uma nuvem de gás venenoso (nível 4). Este gás incute um sentimento de paranoia e medo extremo. Os afetados tendem a berrar ou gritar, desconfiar de seus amigos mais próximos e correr e se esconder se confrontados de alguma forma. Estes efeitos duram por um minuto.

Interior da Torre: Os andares da torre são ligados por escadas que acompanham as paredes exteriores. O nível principal da torre e aqueles imediatamente acima têm pouco que interesse aos PJs. As salas nestes andares incluem:

- Uma despensa para componentes de máquinas sensíveis (1d6 cifras aleatórias podem ser encontradas aqui depois de uma cuidadosa pesquisa)
- Dez quartos de dormir para os membros da Convergência (sete dos quais estão desocupados no momento)
- Uma biblioteca com muitos livros sobre numenera
- Uma cozinha, sala de jantar e área comunal
- Um escritório administrativo, que contém notas escritas por Iom resumindo o plano de alcançar Bilu-sha-ziri para ganhar poder quase ilimitado

ENCONTRO 6: A DEFESA MONTADA

Quando os PJs sobem ao penúltimo nível da torre, encontram uma câmara circular aberta com 18 metros de extensão onde seis guardas da Convergência e dois Ferais aguardam em vigia. Cada um desses defensores fica em uma plataforma de vidro que flutua alguns centímetros acima do chão. A escada do nível inferior leva os PJs para o lado mais a oeste da câmara circular. A escada até o nível superior está do lado leste da sala.

O Piso: O chão é coberto por uma tela metálica que pulsa com energia. Qualquer um que tocá-la é sacudido pela energia e atordoado, perdendo seu próximo turno. O choque é um ataque de nível 4 e os personagens podem resistir a ele com um teste de defesa de Potência, mas devem fazê-lo a cada rodada.

A Plataforma: A plataforma de vidro tem 3,7 metros de diâmetro e um pedestal cristalino que abriga controles simples para ligar e desligar a tela metálica. Os controles também movem a plataforma a uma distância curta em uma rodada. Ambas as

funções requerem uma ação. A plataforma não flutua ou se movimenta se o chão não for alimentado. Se um PJ vasculhar o pedestal e fizer um teste baseado em Intelecto (dificuldade 5), ele encontra uma cifra: um dispositivo cristalino portátil que produz um campo de força em torno de um personagem por dez minutos, concedendo-lhe +3 em Armadura.

Os Guardas: Em primeiro lugar, eles fazem ataques a distância contra os intrusos. Em seguida, eles movem a plataforma para um ataque de abalroamento que inflige 3 pontos de dano a qualquer pessoa em seu caminho e derruba os inimigos no chão. (Utilize os níveis do guarda controlador para o ataque). Eles lutam até a morte.

PJs Cuidadosos: Se os PJs entraram na torre sem ativar o alarme e chegaram a este nível rapidamente e em silêncio, os guardas vão estar vigiando a plataforma, mas o piso não estará ativado.

ENCONTRO 7: O VENERADOR

O nível superior da torre do Santuário Escorpião contém o Venerador, bem como o acesso para Bilu-sha-ziri. Como no nível abaixo, este nível é uma câmara redonda aberta com 18 m de diâmetro.

A Máquina: O Venerador é um dispositivo enorme de metal e vidro, de 4,6 m de altura com uma forma mais ou menos piramidal. Cabos saem dele do outro lado da sala para outro dispositivo que parece ser um cubo perfeito de escuridão total, com 3,4 m de lado. O Venerador usa o poder de processamento do cérebro humano para lidar com a função extremamente complexa de extrair energia da estrela.

Infligir 20 pontos de dano na máquina irá destruí-la para sempre. Iom e Juthes necessitariam de muitos anos para construir uma nova, e se eles forem mortos, seus segredos morrerão com eles. Saquear a máquina pelas peças produz 1d6 + 2 cifras aleatórias.

As Vítimas: Dezoito pessoas estão atualmente presas em plataformas metálicas ao redor da máquina, mas há espaço para o dobro disso. Cabos e tubos estão conectados nas vítimas, bombeando líquidos e energia dentro e fora de seus corpos. A maioria destes mantêm as vítimas vivas, mas em um estado quase vegetativo. Os cabos conectados ao cérebro das vítimas são os cabos de dados pesados. Libertar uma vítima envolve a remoção de suas conexões. Fazer isso sem prejudicar a vítima é uma ação de Intelecto com uma dificuldade de 4. Falhar significa que a vítima sofre muito e cai em coma. As vítimas libertadas com sucesso estão muito fracas, mas podem ficar em pé e se locomover com um pouco de ajuda, embora não possam falar. Após descansarem um dia inteiro, elas estarão mais fortes e capazes, mas provavelmente precisarão de uma semana para se recuperar totalmente.

O Magister: Iom mantém a máquina aqui. Se ouvir os PJs vindo (através do alarme ou pelos sons da batalha no nível inferior), ele ativa uma cifra que se senta em seu ombro, como um pequeno dragão mecânico. Uma vez por rodada, além de suas próprias ações, esta "criatura" de nível 5 pode cuspir fogo até o alcance curto em um único alvo, causando 5 pontos de dano que ignora armadura física.

Iom não é imediatamente hostil. Ele não aprecia o combate e tenta subornar os PJs para deixá-lo em paz com sua máquina. Ele oferece-lhes 100 shins e o seguinte:

- Uma esquisitice: um copo que transforma qualquer líquido colocado nele em uma bebida doce e refrescante
- Uma cifra: uma pílula que restaura todas as Reservas de estatística ao máximo (faz efeito dez minutos depois que a pílula é engolida)
- Um artefato: um dispositivo semelhante a uma luneta que faz com que qualquer coisa em até 8 km de distância apareça como se estivesse em alcance curto se o espectador tiver linha de visão livre; esgotamento 11 em 1d100.

Se os PJs concordarem com o suborno, eles não recebem o pagamento até que saiam da torre. Será entregue a eles por um guarda.

Barganhando com Iom: Os PJs podem tentar negociar com o magister. Se fizerem isso, tenha em mente o seguinte:

- Iom não vai explicar o Venerador ou qualquer outra coisa — nem mesmo sob ameaça de morte.
- Inicialmente, Iom se recusa a liberar qualquer vitima ligada à máquina, mas os personagens que usem a persuasão ou intimidação podem levá-lo a libertar um, cinco ou todos os cativos. Iom vai concordar com esta última apenas sob ameaça de morte.
- Se os PJs estão interessados principalmente em se vingar de Mnoma, Iom de bom grado a trairá. Ele vai trazê-la sob falso pretexto e, em seguida, "entregá-la" para os PJs, inclusive ajudando a dominá-la.
- Iom não permitirá de bom grado que os PJs entrem em contato com Bilu-sha-ziri. Se os PJs concordarem com algum tipo de arranjo, Iom tenta manter sua parte do acordo.

Combatendo Iom: Se os PJs atacarem o magister, na rodada seguinte após a luta começar, todos os guardas restantes do lado de fora da torre se apressam a subir as escadas, tendo sido secretamente convocado por Iom via telepatia ou quando o alarme foi disparado ou quando viu os PJs pela primeira vez. Iom não vai lutar até a morte, mas o único lugar para ele fugir é Bilu-sha-ziri.

O Cubo: O cubo é a câmara que contém Bilu-sha-ziri. Suas paredes são intangíveis e os personagens podem facilmente passar por elas para a câmara muito maior do lado de dentro (embora voltar para fora seja outro assunto). Mesmo passar parcialmente através das paredes do cubo os arrasta inteiramente para dentro dele.

As vítimas do Venerador apresentam um verdadeiro desafio para PJs altruístas. Se resgatadas, elas ainda muito provavelmente precisarão de ajuda para chegar em casa. Aanor Mengris (página 392) está, naturalmente, entre eles, e gostaria de voltar a Charmonde.

O item que Mnoma roubou dos PJs no início da aventura está agora incorporado ao dispositivo. Ele não pode ser restaurado.

Recompensando com Pontos de Experiência: *Pelas descobertas feitas nesta aventura (o sistema de conduítes entre os Santuários, o Venerador e Bilu-sha-ziri), recompense com 1 XP para cada PJ, além do XP por qualquer tipo de artefato adquirido. Se os personagens também descobriram a singularidade, recompense com 1 XP adicional para cada PJ.*

ENCONTRO 8: BILU-SHA-ZIRI

Quando visto a partir do exterior, o cubo negro parece ter cerca de 3,4 m de lado, mas o interior é muitas vezes maior do que a órbita de Plutão. Ao entrar na câmara, os PJs ficam a quase 129 bilhões de km de Antares — quase 900 vezes mais longe do que uma pessoa na superfície da Terra está em relação ao Sol. No entanto, Antares é 883 vezes do tamanho do sol e muito, muito mais brilhante. Assim, apesar da distância, a esfera vermelha brilhante aparece do tamanho do sol e é muito brilhante para se olhar diretamente.

A câmara inteira tem um tom avermelhado. O piso parece ser feito do mesmo material preto que o de fora do cubo, exceto que é sólido e extremamente liso. Os lados não estão mais por perto, é claro, eles estão a 80 bilhões de milhas de distância. Então não há nenhum modo óbvio de sair.

Os cabos que correm do Venerador para essa câmara parecem vir através do chão a poucos metros de onde os personagens aparecem. Eles se conectam a uma pirâmide metálica semelhante ao Venerador, mas sem as pessoas conectadas a ele. Duas figuras protegem esta máquina — Mnoma e Juthes.

Juthes tem longos cabelos escuros e uma cicatriz que desce por sua bochecha esquerda. Ela usa uma série de dispositivos e implantes ocultos que lhe concedem um campo elétrico de proteção (4 de Armadura) e a capacidade de causar choque com um toque (infligindo 6 pontos de dano).

As Magistrixes: Se os PJs entram na câmara, Mnoma e Juthes assumem que os invasores são hostis e que Iom está morto. Assim, elas atacam imediatamente. Juthes luta até a morte, mas Mnoma não. Em vez disso, ao se deparar com uma força avassaladora, ela barganha por sua vida com o bem mais valioso que ela tem — o segredo de como deixar esta câmara.

A Pirâmide: Esta pirâmide é o dispositivo absorvente. Ele dobra o espaço para tocar diretamente o coração de Antares e transmitir essa energia para o Venerador no Santuário Escorpião, onde o poder é gerenciado através das mentes humanas. Pelo menos, essa é a teoria. Nada disso funciona ainda. Mnoma usa peças do artefato que ela roubou dos PJs para ajudar a construir a pirâmide.

Infligir 20 pontos de dano na máquina irá destruí-la para sempre. Iom e Juthes precisariam de muitos anos para construir uma nova e, se eles forem mortos, seus segredos morrerão com eles. Saquear a máquina pelas peças produz 1d6 + 2 cifras aleatórias.

Explorando a Câmara: Dizer que o interior desta câmara é vasto é um eufemismo dramático. Toda a superfície do mundo seria um minúsculo ponto no chão ou na parede. Embora a câmara pareça vazia de onde os personagens aparecem inicialmente, poderia haver cidades inteiras ou civilizações dentro da câmara (embora seria necessário mais do que a vida de um explorador para alcançá-los). Por outro lado, o quarto pode estar tão vazio quanto parece.

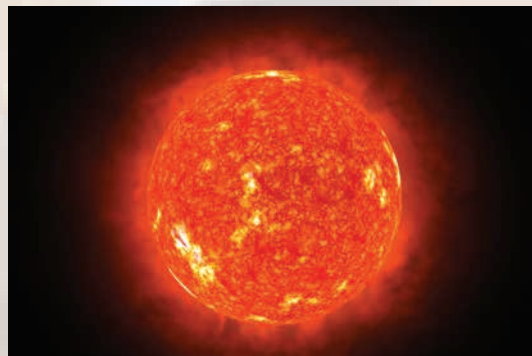
Saindo da Câmara: O truque para deixar a câmara está nos cabos que se conectam ao Venerador. As magistrixes anexaram pequenos dispositivos escondidos debaixo deles. Quando ativados, estes dispositivos transferem as pessoas de volta para o topo da torre do Santuário Escorpião, mais ou menos deslizando ao longo dos cabos.

Tecnologia de teletransporte padrão também funcionaria, supondo que ela tenha a escala para chegar ao santuário. Mais provavelmente, é necessário alcance interplanetário.

ENCERRANDO A AVENTURA

A aventura chega ao fim depois que os PJs se vingam de Mnoma, acabam com o plano da Convergência, ou ambos, ou nenhum. Mnoma aderiu recentemente ao grupo e conhece apenas alguns dos detalhes do processo, mas se os PJs deixarem Iom e Juthes vivos, eles continuam os seus esquemas para explorar Antares e usar o seu poder para seus próprios fins. Destruir as máquinas vai fazê-los retroceder em seus planos, mas não para sempre. Claro, eles também devem decidir o que fazer com a energia quase ilimitada à sua disposição, mas em um curto período de tempo, eles poderiam criar dispositivos aterrorizantes que alteram a realidade que iriam torná-los como deuses.

Se Iom, Juthes ou ambos forem mortos e o Venerador for destruído, é improvável que seja recriado. No entanto, a Convergência pode tentar usar Bilu-sha-ziri e sua vasta câmara para outros fins. Apenas dispositivos transdimensionais muito especiais podem mover o cubo, e nenhuma força ainda conhecida no Nono Mundo pode danificá-lo ou alterá-lo.

Se os PJs atrapalharem os planos da Convergência, ganham poderosos inimigos para o resto de suas vidas.

PARTE 9:

APÊNDICES

PASSO A PASSO DA CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Siga estes passos para criar o seu personagem de Numenera.

PREPARE-SE

Se você estiver usando a ficha de personagem que está no final deste livro, faça uma fotocópia frente e verso e, em seguida, dobre-a em terços como um panfleto para que o logotipo de Numenera fique no topo do painel frontal e NOTAS fique na parte traseira.

Quando o panfleto estiver fechado, você verá um espaço para escrever o nome do seu personagem, tipo, descritor e foco, além de um campo para incluir uma imagem. Quando você abrir o painel frontal, verá um espaço para o antecedente de seu personagem. E quando você abrir o panfleto totalmente verá um lugar para todas as estatísticas, perícias, habilidades e equipamentos do seu personagem.

ESCOLHA TIPO, DESCRITOR E FOCO DO SEU PERSONAGEM

Começando no painel frontal, anote o nome do seu personagem e o tipo, descritor e foco para completar a sentença.

Para este exemplo, digamos que eu sou um glaive Encantador que Porta um Halo de Fogo.

O espaço abaixo é um lugar para desenhar, esboçar ou colar uma imagem do seu personagem. Você pode querer esperar aperfeiçoar seu antecedente para que você compreenda melhor as estatísticas do seu personagem, já que elas podem desempenhar algum papel na sua história.

2 PREENCHA SUAS RESERVAS DE ESTATÍSTICAS CONFORME DETERMINADO PELO SEU TIPO

Primeiro, dê uma olhada detalhada no seu tipo, porque é de onde partem os seus valores iniciais da Reserva. Preencha esses valores.

Para o meu glaive, meus valores iniciais são Potência 11, Velocidade 10 e Intelecto 7, além de 6 pontos adicionais para distribuir entre as Reservas. Eu vou adicionar 3 pontos para Potência, 1 para Velocidade e 2 para Intelecto, para os totais de: Potência 14, Velocidade 11 e Intelecto 9.

Seu descritor também pode aumentar suas Reservas. Sinta-se livre para verificar seu descritor agora para ver se ele lhe concede pontos adicionais, e, em caso afirmativo, adicioná-los à Reserva inicial apropriada.

Meu descritor Encantador me garante +2 à minha Reserva de Intelecto. Isso aumenta os números da Margem das estatísticas iniciais para Potência 14, velocidade 11 e Intelecto 11.

3 PREENCHA SUAS ESTATÍSTICAS DE MARGEM CONFORME DETERMINADO PELO SEU TIPO

Meu glaive tem Margem de Potência 1, Margem de Velocidade 1 e Margem de Intelecto 0.

4A ESCREVA AS ESTATÍSTICAS ADICIONAIS CONFORME DETERMINADO PELO SEU TIPO

Adicionar qualquer Esforço, perícias e limites de cifras, bem como quaisquer habilidades especiais fornecidas pelo seu tipo. Nisso incluem-se esoterismos, manobras de combate e truques de ofício. Certifique-se de anotar o custo (se houver) de qualquer habilidade especial e observar se você é treinado (T) ou especializado (E) em uma perícia.

Meu glaive possui um Esforço de 1 e o limite de cifras igual a 2. Ele também tem Prática em Armadura e Prática com Todas as Armas, e eu

vou escolher pular como sua perícia em que é treinado (T). Eu também preciso escolher duas manobras de combate, então eu vou escolher Trespassar e Estocada.

A maioria dos focos também dá uma habilidade especial a você. Sinta-se livre para olhar o seu foco agora e adicionar quaisquer habilidades especiais.

Meu foco de Porta um Halo de Fogo me dá um esoterismo chamado Mortalha de Chamas.

4B ESCREVA AS ESTATÍSTICAS ADICIONAIS CONFORME DETERMINADO PELO SEU DESCRITOR E FOCO

Se você ainda não tiver adicionado nenhum ponto adicional a partir do seu descritor e foco para sua Reserva inicial, faça isso agora. Adicione qualquer perícia ou equipamento adicional do seu descritor e também do seu foco.

Eu já fiz isso, então não preciso fazer de novo.

5 ESCOLHA SUAS POSSES CONFORME DETERMINADO PELO SEU TIPO

As posses com as quais você começa o jogo são ditadas por seu tipo e incluem armas, armaduras, mochilas e outros equipamentos. Se você usar armadura, ou se você tem uma habilidade especial que lhe concede Armadura, anote a quantidade total de Armadura no espaço específico.

Verifique se o seu descritor lhe garante posses adicionais, como equipamentos ou shins extras.

Como um glaive, eu inicio o jogo com roupas, duas armas (ou uma arma e um escudo), armadura leve ou média, um kit do explorador e cinco shins. Eu vou escolher uma jaqueta de pele de besta com franjas (armadura média), o que me concede 2 pontos de armadura.

Meu descritor me concede 10 shins extras.

6 LISTE OS SEUS ATAQUES

Os ataques são baseados em suas armas e esoterismos escolhidos. Liste-os aqui, anote o quanto de dano provocam e inclua qualquer modificador especial.

Para minhas armas, escolhi duas adagas. Minhas manobras de combate Trespassar e Estocada me dão +1 de dano em ataques com essas armas.

Mortalha de Chamas me custa 1 ponto de Intelecto, mas inflige +2 pontos de dano em qualquer um que tente me tocar ou me atacar com um ataque corpo a corpo. Ela também me dá +2 em Armadura contra dano de fogo quando a mortalha é ativada.

7 ADICIONE CIFRAS, ESQUISITICES OU ARTEFATOS

Seu Mestre irá lhe fornecer cifras iniciais, assim como uma esquisitice. Alguns focos também lhe concedem um artefato.

Porta um Halo de Fogo me dá um artefato — um dispositivo que pode ser usado para pulverizar objetos inanimados para torná-los resistentes ao fogo.

8 INSIRA SEU ANTECEDENTE

Se desejar, cada um dos três aspectos do seu personagem pode ajudar a definir seu antecedente. Seu tipo lhe dá uma conexão com o mundo, o seu foco lhe fornece uma ligação com outro personagem de jogador e seu descritor lhe dá um vínculo com a primeira aventura.

Para os meus vínculos de glaive eu vou escolher um passado como segurança em um bar local. Meu foco me permite escolher um PJ no grupo que não é prejudicado pelo meu fogo. Por último, o meu descritor me vincula à aventura atual e eu vou escolher que eu tenha instigado esta aventura e convencido todo mundo a se juntar a mim.

9 DURANTE O JOGO ANOTE MARCADOR DE DANO, TESTES DE RECUPERAÇÃO E XP

Durante o jogo, mantenha registros de quantos testes de recuperação você fez a cada dia e onde você está no marcador de dano. (Se você estiver sadio ou morto, você não precisa marcar nada, caso contrário, é importante fazer uma nota de seu status no marcador de dano.) A caixa com 1D6+ é para registrar o valor que você adiciona aos seus testes de recuperação; este número é geralmente o seu grau atual, mas pode ser alterado por vários modificadores.

Além disso, observe o grau em que você está e quantos pontos de experiência você possui no momento.

10 MANTENHA BOAS NOTAS

A seção de notas é designada para eventos e experiências que acontecem com seu personagem uma vez que o jogo comece.

APÊNDICE B

BIBLIOGRAFIA E RECURSOS

Enquanto criava Numenera e o Nono Mundo, eu consultei um monte de fontes. Grande parte dessa pesquisa foi feita online, mas existem alguns livros surpreendentes por ai, discutindo coisas interessantes para Mestres de Numenera — ideias sobre tecnologia de ponta e, melhor ainda, especulação sobre como a tecnologia pode se parecer no futuro muito distante. Ler a respeito dessas ideias ousadas irá inspirar as descobertas que os PJs de Numenera podem fazer, as cifras e os artefatos que podem encontrar e assim por diante.

Além disso, existem romances, histórias, quadrinhos, programas de TV e filmes que influenciaram Numenera imensamente. Quero não apenas creditá-los como tal, mas também compartilhá-los com você para que você também possa ser inspirado por eles. Às vezes a inspiração que eles fornecem é ligada ao clima ou ao ambiente, às vezes é um monte de ideias tecnológicas loucas, e outras vezes é apenas a aparência ou sensação de algo que poderia se encaixar bem em um jogo de Numenera.

Aprecie.

NÃO FICÇÃO

Eternity: Our Next Billion Years, Michael Hanlon
Indistinguishable From Magic, Robert L. Forward
Nanotechnology, Mark e Daniel Ratner
A Física do Impossível, Michio Kaku
The Physics of Superheroes, James Kakalios
Strange Matters, Tom Siegfried
Visions, Michio Kaku

FICÇÃO

A Garagem Hermética, Moebius
Nas Montanhas da Loucura, H.P. Lovecraft
Arzach, Moebius
O Livro do Novo Sol, Gene Wolfe
Um Cântico para Leibowitz, Walter M. Miller Jr.
A Cidade e as Estrelas, Arthur C. Clarke
Dancers at the End of Time, Michael Moorcock
Dreadstar, Jim Starlin (quadrinhos)
Duna, Frank Herbert
The Dying Earth, Jack Vance
Eon, Greg Bear
Eternity, Greg Bear
Eternos, Jack Kirby (quadrinhos)
Far Futures, ed. Gregory Benford
The History of the Runestaff, Michael Moorcock
O Incal, Alejandro Jodorowsky (quadrinhos)
Last and First Men, Olaf Stapledon
Neverness, David Zindell
Os Novos Deuses (e toda a série d´O Quarto Mundo), Jack Kirby (quadrinhos)
The Night Land, William Hope Hodgson
Os Nove Bilhões de Nomes De Deus, Arthur C. Clarke
Planetary, Warren Ellis (quadrinhos)
Prophet: Remission, Brandon Graham (quadrinhos)
Pump Six and Other Stories, Paolo Bacigalupi
Roadside Picnic, Arkady e Boris Strugatsky
Saga, Brian K. Vaughn (quadrinhos)
Star Man's Son, Andre Norton
A Espada de Shannara, Terry Brooks
Timelike Infinity, Stephen Baxter
Viriconium, M. John Harrison
The Zothique Cycle, Clarke Ashton Smith

TELEVISÃO E FILMES

A.I.: Inteligência Artificial
Hora de Aventura (Adventure Time)
A Viagem (Cloud Atlas)
O Quinto Elemento
Fringe
Nausicaä do Vale do Vento
Oblivion (2013)

APÊNDICE C: APOIADORES DO CATARSE

APOIADOR

Primeiramente, gostaria de agradecer a você, por estar conosco neste momento tão singular de nossas vidas. Em segundo lugar, a New Order Editora tem o dever de reverenciá-lo tanto pela aquisição do livro, que agora chegará em suas mãos, quanto pela sua grande paciência e boa vontade para conosco, neste momento de tão árduo trabalho. Após todas as adversidades, nós, graças à sua força, conseguimos lançar o mais esperado jogo de RPG, dos últimos anos, Numenera, criado por Monte Cook, que, com oportuna graça nos proporciona as aventuras do Nono Mundo. A partir de agora, nós iremos adentrar uma nova órbita, com suas particularidades únicas, feitas pelas mãos da ciência e da magia e, de modo grandioso, viajaremos por mundos longínquos, para podermos nos habituar, e, ao projetarmos nossa coragem em um futuro distante, reconstruiremos o passado, para que tudo aquilo que almejamos, seja trilhado por nossos próprios dados. Mais uma vez, muito obrigado por estar conosco neste momento e um grande abraço, meu amigo.

Que comecem os jogos!

New Order Editora

A.j. Perez
Adriano Aguiar de San Vicente
Adriano Campos Júnior
Adriano de Oliveira Santos Ayub
Adson Muniz Barros
Agamenon Lapa
Alan Rodrigo Silva
Alcyr Barbin Neto
Alessandro da Silva Fonseca
Alessandro Luis Kroeff Pires
Alex Angelo
Alex da Silva Aprigio
Alexander Aparecido Urso Silva.
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Amaral
Alexandre Kawanishi
Alexandre Nigre da Silva
Alexandre Roela Lelis
Alexsandro Teixeira Cuenca
Alisson Verner Rodrigues da Silva
Alisson Vitório de Lima
Allan Cavalcante Teixeira
Allan Kardec Bandeira de Melo Filho
Alysson Wesley da Silveira
Amauri Silva Lima Filho
Ana Carolina Recalde Gomes
Ana Flávia Costa Machado
Anderson “Kbeça” Ramalho
Anderson Almeida de Souza
Anderson Bombardelli
Anderson de Almeida
André Dalben Madeira Campos
André Danelon
André David Sitowski
André Fonseca
André Samuel Figueroa Nuñez
André Wagner da Silva
Antonio Joalison de Araujo Morais
Antonio Rafael Ortega
Antunes Rocha
Arthur Fernandes Lacerda
Atailton
Augusto Mathias
Baldur Headhunter
Barbara Miotto
BERGSON FERREIRA DO BONFIM
Bernardo Barreto de Abreu
Breno Fernandes
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno da Silva Assis
Bruno da Silva Soares
Bruno Merotti
Bruno Ricardo da Silva
Bruno Sakai Costa
Bruno Santili
Bruno Silva Magalhães
Bruno Sobrado Calaz

APÊNDICE C: APOIADORES DO CATARSE

Bruno Teixeira
Bruno Vassalo da Silva
Caio César Nunes
Carlos Eduardo Canaan de Souza
Carlos Frederico Ferreira do Monte Veiga
Carlos Henrique Godoy Dos Santos
Carlos Neto
Carlyle Santin Sguassabia
Caroline Mathias
Cedrick Wasik
Celso Heleno
César Luz David
Cesar Questor
Cesar Roberto Nascimento Santos
Cézar de Souza Aguiar Viana
Cicero de Oliveira Fontenele Moraes
Cláudio André de Souza Lacerda
Cláuvin Erlan
Clayton Ferreira
Covil do RPG Anápolis
Cristiane Lopes de Oliveira Alves
Cristiano “Leishmaniose” DeLira
Cristiano Alexandre Moretti
Cristiano Bianco
Cristiano Lagame
Cristiano Motta Antunes
Cussa Mitre
Daniel Braga
DANIEL MAIONI ARAÚJO DE ASSIS
Daniel Mendes Corrêa Victor
Daniel Porreca
Danilo Firmino
David Barbosa Fuller Brazil
David Favaro Mei
David Fernandes
David Oscar
Deivid Cristian Leal Alves
Deivide Alan Elias
Demétrius J. C. N. Silva
Demian Machado Walendorff
Deninson Tiago Ataulo
Denis Oliveira
Dennis C. Cunha
Derek Scheifler Moreira
Deyvid de Castro Araújo
Diego de sant anna claudino
Diego Holanda dos Santos
Diego Monteiro
Diego Silva dos Santos
Dilson Ferreira Leite de Arruda
Diogo Nicolas Moreira Teixeira
Diogo Silva
Dlaiton Maculan
Dom Quixote
Douglas Edson Fernandes

Dowglas Besbatti de Mello Queiroz
Ed Vulcao
Eder da Costa Marques
EDER FAGGIANI BUENO
Edinardo Noah Mera
Ediniz Pereira Campos Junior
Edivan dos Santos Gomes
Eduardo Bravim Maifrede
Eduardo Emilio Reder
Eduardo Fernandes
Eduardo Hernandes Bueno
Eduardo Rafael Miranda Feitoza
Eduardo Ribeiro
Eduardo Santos de Lima
Eduardo Yoshinobu Hosoda
Elias Catan
Eliel Junior
Elvys Benayon
Erick Torres
Ernesto Ferreira Galli
Estevão Costa Braz
Evandro Bertol
Everton Lorenzo
Fabiano de Jesus da Silva
Fábio Carvalho Magalhães
Fabio Cesar de Carvalho
Fábio Henrique Kiyoiti dos Santos Tanaka
Fábio Karpuska Marin
Fabio Sampaio
Felipe Barcelos Monaiar
Felipe Eduardo de Barros
Felipe Leal Sabino
Felipe Malandrin
Felipe Rangel Aleluia
Felipe Vinicios Grivol
Fellipe Denser leite da Silva
Fernando Henriques Cravo Pires
Fernando Portes
Fernando Sousa
Fernando Xavier
Filipe Barreto Gonçalves / Solteiro
Filipe Ragazzi
Francis Diego Duarte Almeida
Francisco Eduardo
Frank Silva
Gabriel Carechio Nepomoceno
Gabriel Costa
Gabriel da Silva Pessine
Gabriel Durú Santos
Gabriel Gasperini
Gabriel Gomes Junger Lumbreras
Gabriel Martins Iricevolto
Gabriel Rosini
George Harrison Lima Alves
Geovane Passos Ribeiro
Geovani Meneguzzi
Geraldo Melo
Gil Marques da Silva

APÊNDICE C: APOIADORES DO CATARSE

Gilberto Paulino
Gilmar Farias Freitas
Gilson Rocha de Oliveira
Gilvan José Gouvea
Gui Fonseca
Guilherme Giesta Figueiredo
Guilherme Korn
Guilherme Souza
Guilherme Vasconcelos de Carvalho
Gustavo Borges
Gustavo Garcia Nogueira
Gustavo Martinez
Gustavo Rintzel
Gustavo Tertoleone Sorg
Helder Lavigne
Helio Horacio Gorgonio de Alcantara
Helio Rodrigues Machado Neto
Henrique Amaral da Silva
Henrique Fonseca
Henrique Noronha Facioli
Huan Icaro Piran
Iago da Silva Viana
Ícaro Hariel da Cunha
Igor de moraes paim
Igor Vieira Chacon
Iremar Rodrigues de Souza
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan Fabiano Gagulich
Ivan Luis de Melo Junior
Jackson Pontes Ferreira
Jayme Duarte Ribeiro Filho
Jean Felipe da Silva
Jéferson Veiga
Jefferson Breno Lomenha Pereira
Jefferson Moraes da Silva
João Douglas Moção de Oliveira
João Paulo de Sousa Pereira
João Paulo Magalhães
Joao Paulo Sanches
João Trindade
João Victor Burgos Fernandes
João Victor da Costa
Joffison Da Silva Magalhães
John Garcia
Jonas Matheus Sardena Peres
Jonas Nascimento
Jonas Wlad
Jonata Rubio Sodre
Jonatan Rocha
Jonatas Luiz de Oliveira
Jorge dos Santos Valpaços
José Bernardes Corrêa Neto
José Carlos do Nascimento Medeiros
José Carlos Engel
José Ricardo Kramm
José Ruggiero Netto
José Sérgio Pereira Neto

Juliano de Miranda
Kirlian Vellarins Feijó Silvestre
Laíse Lima do Prado
Lauro de Souza Monteiro
Leandro dos Santos Pedroso
Leandro Fernandes Caruso
Leandro Lima Cavallini e Rodrigues
Leandro Raniero Fernandes
Leandro Wilwert
Leonardo Alvarez Justi e Silva
Leonardo arcuri florencio
Leonardo Bomfim
Leonardo de Queiroz Ribeiro
Leonardo Freitas dos Santos
Leonardo Sena Rodrigues
Linduarte Leitão de Medeiros Brito
Logan Gomes da Silva
Lucas de Azevedo Vaccari Simão
Lucas Salim Sanches
Lucas von Mecheln Bitencourt
Luccas Oliveira
Luciano Guimarães
Luís Guilherme Bonafé Gaspar Ruas
Luiz Agostinho
Luiz Eduardo Ferreira Dockhorn
Luiz Emanuel Simette de Mello Campos
Luiz Felipe Ribeiro Palmeira
Luiz Gustavo Garcia
Luiz Henrique Ribeiro da Silva
Luiz Kalagar
Luiz Paulo Lindroth
Lyon Taufenbach
M. H. Prado
Manuel Gomes
Marc Huber
Marcel Garcia
Marcelo Gaudio Augusto
Marcelo Jasinski
Marcelo Lacerda de Góes Telles
Marcelo Lacerda de Góes Telles
Marcelo Soares
Marcia Graciana
Márcio da Silva Kubiach
Marcio LIma da Fonseca
Marco Aurélio Acauan de Mello
Marcos Antonio Gomes daSIlva Junior
Marcos Araujo
Marcosvinicius A. Fernandes
Mateus Candido
Matheus Bittencourt Leal
Matheus De Souza Silva
Mauricio Henrique de Souza Bomfim
Mauricio Vittorazzi
Mauro Giovanetti

APÊNDICE C: APOIADORES DO CATARSE

Max Antonio Teixeira
Maycon Maia Rodrigues
Micael Anchieta
Michael Cebalos Ruppelt dos Santos
Michel
Mohanad Odeh
Murillo Odani de Oliveira
Murilo Dada
Murilo Mendes
Murilo Timoteo
Nassor Paulino Da Silva
Natália Capelari
Nathaniel Reis de Figueiredo
Nicolas Bohnenberger
Ofidio Nogueira
Orlando Augusto Lima de Siqueira
Oscar De Col Neto
Otávio Augusto
Pablo Moreno
Paulo Doreste
Paulo Duarte
Paulo Henrique Batista Pereira
Paulo Henrique Dihl
Paulo Henrique Mesquita de Oliveira
Paulo Ítalo Silva de Medeiros
Paulo Moré
Pedro Alves Machado
Pedro Campanholo de Queiroz
Pedro Henrique
Pedro Moreno Feio de Lemos
Pedro Moreno Ferreira da Silva
Pedro Oliveira Obliziner
Pedro Sávio Salazar
Pedro Xavier Borges
Rafael Amoroso de Castro
Rafael Baldi
Rafael Côrtes Andrade
Rafael Garcia Martins
Rafael Mendes
Rafael Neves
Rafael Pinheiro de Sousa
Rafael S M Devera
Rafael Ujimori
Ralyson Rayala Goncalves de Oliveira
Ramon Mineiro
Raphael Fernandes Corrales Neto
Raphael Olivati Spindola
Raphael Sardou
Raul Erick Westphal Gutierrez
Raul Teixeira da Fontoura
Richard Arantes
Roberto Carlos da Silva Belgoni
Rodrigo Charles O. Cardoso
Rodrigo Jonck do Amaral
Rodrigo Lúcio dos Santos Borges
Rodrigo Oliveira

Rodrigo Oliveira dos Santos
Romullo Assis dos Santos
Romulo Thiago Gonçalves Garcez
Rovalde Banchieri
Ruben Filho
Salomão dos Santos Soares
Samyr Farah Cazes Travezani
Silas Cardoso
Stella Mesquita
Tarcísio da Costa Batista Rosa
Thales Rodrigues Silva Carmo
Theo Ribeiro de Barros
Thiago Azeredo Cruz
Thiago Cesar Bernadino
Thiago da Cruz Alves
Thiago Lucas da Silva
Thiago Oldrini
Thiago Reis da Silva
Thiago Rosa Moreira
Thiago Simões Motta
Thiago Sinhor de Barros
Thiago Souto Queiroz
Thiago Xavier
Tiago Boaventura
Tiago Honorato de C. Ramos
Tiago Thomaz Pinheiro
Valdir Possani
Valdir Torres Borges
Vanessa Serrato e Silva
Victor Carity Feitosa Silva Carneiro
Victor Fernandes
Victor Peixoto Pereira
Victor Santos Cesar Mendes
Victor Ventura de Souza
Vinícius Aguiar
Vinicius Linhares Lunguinho
Vinicius Ruas Sobral
Vitor Frazão Dias
Vittor Oliveira da Costa
Viviane Lopes da Costa
Wagner da Silva Araújo
Wagner Moreno Schmitz
Wagner Santos
Wallas Pereira Novo
Walter Cordova Souza
Wander de Oliveira Siqueira
Washington Oliveira
Werban Johnson de Freitas
Wesley Niclevisk Giovanini
William De Mello Otomo
William Wagner Moraes Artero
Yan Elias de Pontes Galvão
Zeigler João

GLOSSÁRIO

Abhumanos: Alguns mutantes, híbridos, criaturas geneticamente modificadas e suas proles.
Aventura: Uma parte única de uma campanha, com um começo e um fim.
Aldeia: Uma vila no Além normalmente erguida em torno de uma clave dos Sacerdotes dos Éons.
Além: Uma área de terra fora do Baluarte, onde vilas e comunidades são isoladas e raras.
Ancuan: Um dos nove reinos do Baluarte.
Artefatos: Grandes dispositivos numenera que normalmente podem ser usados mais de uma vez para produzir o mesmo resultado.
Aventura: Uma porção de uma campanha com início e fim.
Baluarte: Um aglomerado de terras colonizadas.
Campanha: Uma série de sessões ligadas a um arco de história (ou histórias ligadas) com os mesmos personagens.
Cifras: Pequenos, dispositivos numenera menores dos quais a maioria dos personagens pode extrair um único efeito antes que se esgotem.
Claves: Pequenos grupos isolados de Sacerdote dos Éons no Além, em torno do qual muitas comunidades crescem.
Criatura: Qualquer coisa que possa fazer ações no jogo.
Descritor de Personagem: Define seu personagem.
Dificuldade: O quão fácil ou difícil uma determinada tarefa é, conforme determinada pelo Mestre (em uma escala de 1 a 10).
Draolis: Um dos nove reinos do Baluarte.
Esforço: Uma estatística que pode ser empregada para reduzir a dificuldade de uma tarefa.
Esoterismo: Uma habilidade específica dos nanos.
Estatísticas: As características definidoras de um personagem de jogador, divididas entre Potência, Intelecto e Velocidade.
Esquisitices: Relíquias que não são cifras e nem artefatos. Elas não servem para um proposito óbvio, mas possuem estranhas e curiosas funções.
Foco de Personagem: O que seu personagem faz de melhor.
Ghan: Um dos nove reinos do Baluarte.
Glaive: Um dos três tipos de personagem em Numenera.
Grau: Uma medida do poder, resistência e habilidade do personagem.
Equipe: Um grupo de personagens de jogadores (e talvez alguns PNJs aliados).
Império Pítaro: Um dos nove reinos do Baluarte.
Intelecto: Esta estatística determina o quão esperto, inteligente e carismático seu personagem é.
Intromissão do Mestre: Uma mecânica de jogo que permite ao Mestre alterar levemente os eventos em jogo para um aperfeiçoamento da história.
Iscobal: Um dos nove reinos do Baluarte.
Jack: Um dos três tipos de personagem em Numenera.
Jogador: O jogador ou jogadora que interpreta um personagem no jogo.
Malevic: Um dos nove reinos do Baluarte.
Manobras de Combate: Uma habilidade específica dos glaives.
Marcador de Dano: Um sistema para marcar a vitalidade do personagem. Possui quatro estágios: sadio, enfraquecido, debilitado e morto.
Margem: Uma estatística que reduz o custo de usar pontos de sua Reserva.
Mestre: O jogador que não interpreta um personagem, em vez disso guia o fluxo da história (e interpreta todos os PNJs).

FALE COMO UM NONOMUNDIANO: UMA AMOSTRA DE PALAVRAS COMUMENTE USADAS

Drit: Uma fina camada de solo artificial feito de microscópicos pedaços de estruturas e tecnologias antigas e desconhecidas.
Peregrino: Um dos que seguem da Caminhada Errante por espiritualidade, religião ou por outras razões. Algumas vezes chamados de Pássaros, normalmente depreciativo.
Mentiastuto: É um termo comum usado para expressar uma combinação de mentira e astúcia. Embora normalmente seja depreciativo, também carrega uma insinuação de respeito para as perícias de trapaças de alguém.

Milave: Um dos nove reinos do Baluarte.
Nano: Um dos três tipos de personagem em Numenera.
Navarene: Um dos nove reinos do Baluarte.
Nono Mundo: Onde o jogo de Numenera é ambientado. Houve oito mundos anteriores.
Numenera: Um nome coletivo para cifras, artefatos e esquisitices.
Número-alvo: O número que você está tentando alcançar em um teste, baseado na dificuldade da tarefa. O número-alvo é sempre três vezes a dificuldade da tarefa.
Ordem da Verdade: Uma organização de Sacerdotes dos Éons que reverencia as pessoas do passado e seus conhecimentos.
Papa Âmbar: O líder da Ordem da Verdade.
Personagem de Jogador (PJ): Um personagem interpretado por um jogador ou jogadora que não seja o Mestre. Pense neles como os personagens principais em uma história.
Personagem Não Jogável (PNJ): Personagens interpretados pelo Mestre. Pense neles como personagens menores em uma história, ou vilões ou oponentes.
Personagem: Qualquer coisa que possa realizar ações no jogo. Inclui PJs e PNJs humanos, assim como criaturas, aliens, mutantes, autômatos e plantas animadas.
Pontos de Experiência (XP): Concedidos durante o jogo por descobertas e intromissões do Mestre. Podem ser usados para uma variedade de coisas, incluindo a compra de benefícios para os personagens.
Potência: Uma estatística que determina o quão forte e resistente seu personagem é.
Reserva de Estatística: A medida mais básica de suas estatísticas de Potência, Intelecto e Velocidade.
Teste de Recuperação: Um teste com um d6 que lhe permite recuperar estatísticas em uma ou mais de suas Reservas.
Sessão: Uma experiência única de jogo, geralmente dura algumas horas.
Sistema Cypher: O sistema de jogo de Numenera.
Thaemor: Um dos nove reinos do Baluarte.
Tipo de Personagem: O cerne de seu personagem, similar às classes. Os três tipos são glaive, jack e nano.
Truque de Ofício: Uma habilidade específica dos jacks.
Velocidade: Uma estatística que diz o quão rápido e fisicamente coordenado seu personagem é.
Visitantes: Humanoides que não são nativos da Terra, mas que agora chamam o Nono Mundo de lar.

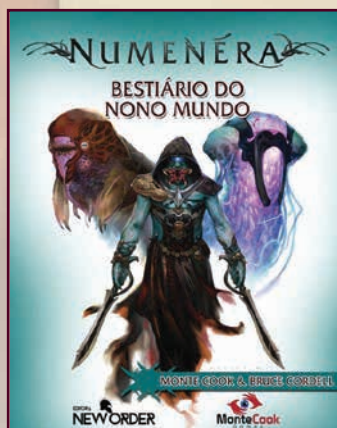
ÍNDICE

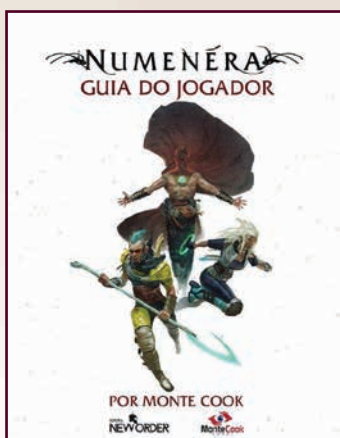
ÍNDICE

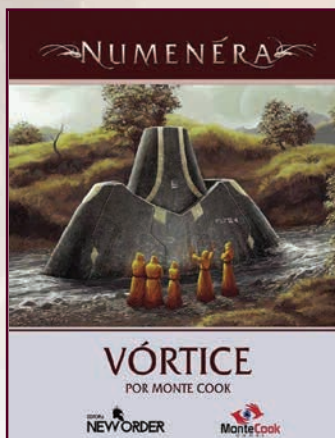
NUMENÉRA
NOME
É UM
TIPO
QUE
DESCRITOR
FOCO
ILUSTRAÇÃO DE PERSONAGEM
ANTECEDENTE
NOTAS

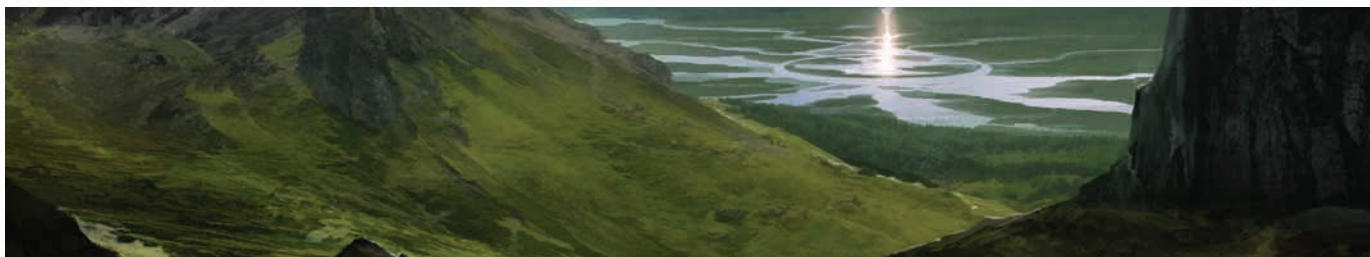
QUAIS AS PRÓXIMAS NOVIDADES DO NONO MUNDO?

A ESPINHA DO DIABO

Esta seleção de aventuras conectadas, mas separadas mostram a estrutura da narrativa de *Numenera*, e oferece novas criaturas, personagens, e itens para adicionar a sua campanha.
96 páginas

O BESTIÁRIO DO NONO MUNDO

Este livro de criaturas totalmente colorido, ricamente ilustrado e com capa dura, apresenta criaturas e personagens únicos para se usar em *Numenera*. Item obrigatório para todo Mestre de *Numenera*.
160 páginas

GUIA DO JOGADOR

Este livro resume muitas informações pertinentes encontradas no livro básico, funciona como um grandioso auxílio para o Mestre com informações para os jogadores. Item obrigatório para todo jogador de Numenera.
64 páginas

VÓRTICE

Esta aventura foi o cenário de "lançamento" de Numenera na Gencon de 2013, apresentado em duas partes, e é ideal para usar como introdução ao jogo, sendo usada como uma aventura única ou como parte de uma campanha contínua.
PDF

ANTERIORMENTE EXISTIRAM 8 MUNDOS.

Cada mundo durou por milênios. Cada um serviu como hospedeiro de civilizações que alcançaram a supremacia, mas eventualmente morreram, se dispersaram, desapareceram ou transcenderam.

Durante a época em que cada mundo floresceu, aqueles que os governavam falavam com as estrelas, reformularam seus corpos, dominaram forma e essência, cada um de maneira única.

Cada um deixou restos para trás.

Os habitantes do novo mundo — o Nono Mundo — às vezes chamam estes restos de magia; e quem disse que eles estão errados? Entretanto, a maioria dá um nome único a este legado de passados quase inimagináveis.

Eles os chamam de...

O Nono Mundo é construído sobre os ossos dos oito anteriores. Explorar Numenera é descobrir as maravilhas dos mundos que vieram antes, não os mundos em si, mas seus meios de melhorar o presente e construir um futuro.

Ambientado em um futuro tão, tão distante, Numenera dá uma nova roupagem à fantasia medieval tradicional, criando algo único, revigorando a imaginação de jogadores de todos os lugares. Personagens jogadores exploram um mundo de mistérios e perigos para encontrar artefatos abandonados do passado: pedaços de nanotecnologia, a data-esfera emaranhada entre os satélites ainda em órbita, criaturas biomodificadas e muitos estranhos e maravilhosos dispositivos que dispensam entendimento.

Com regras simplificadas e intuitivas, Numenera permite que os jogadores criem personagens em minutos e enfatiza a história ao invés da mecânica de jogo. Numenera é a última criação de um dos maiores nomes do RPG: o premiado designer e favorito dos fãs, Monte Cook.

NUMENERA OFERECE:

- Mecânicas simples e alinhadas com a história
- Os meios para os jogadores criarem os personagens que realmente queiram
- Jogos com uma forte narrativa
- Foco no mistério e no desconhecido, deixando jogadores maravilhados
- Uma visão completa do cenário do Nono Mundo, preenchidas com ideias imaginativas, ganchos úteis, personagens interessantes e locais selvagens.
- Um bestiário com mais de cinquenta criaturas e personagens
- Descrição de centenas de itens tecnológicos
- Três capítulos de dicas para narradores com conselhos escritos por um dos mestres no assunto
- Quatro aventuras para iniciar qualquer campanha

www.montecookgames.com e www.neworder editora.com.br